¡GRATIS! LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía



Nº 258 OCTUBRE 2016
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEW

Civilization VI

NO PODRÁS RESISTIRTE A UN TURNO MÁS...

REPORTAJE

Watch Dogs 2

¿LISTO PARA EL NUEVO DESAFÍO HACKER?



HARDWARE

Los mejores portátiles gaming

¡JUEGA DONDE Y COMO QUIERAS!



¡LLEGA LA ACCIÓN DEL FUTURO!

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

¡Descubre la guerra universal!

Número 258
AÑO XXXII
PVP. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00258

AHÓRRATE 5€ PRO EVOLUTION SOCCER 2017

PREVIEWS

METAL GEAR SURVIVE
PRO EVOLUTION SOCCER 2017

REVIEWS

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
MASTER OF ORION
NO MAN'S SKY

REPORTAJE

Juegos para acabar 2016 a lo grande

LO MEJOR PARA FIN DE AÑO

JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

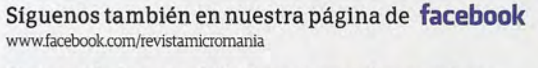
LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA

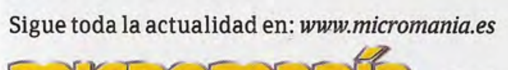
¡EXPLORA Y VIVE LA AVENTURA MÁS ALUCINANTE DE TU VIDA!

DE VUELTA AL FRENTE

Muchos jugadores de PC somos bastante frikis. Nos gustan la tecnología, los videojuegos, el rol, las series de TV... cosas de frikis. Sí, seguro que muchos hemos visto "Stranger Things" o "The Big Bang Theory" y lo llevamos a gala. Somos así de raros, ¿no? En un episodio de la última, hace ya unas temporadas, Leonard intentaba hacerle ver a Penny la necesidad de romper su amistad, con la analogía de la evolución de los pinzones de las Galápagos, con dos familias que evolucionaban de forma diferente para no competir por los mismos recursos. Tan rebuscado como friki. Y divertido. Por eso, con la vuelta de las vacaciones, al trabajo, estudios y, digámoslo así, al frente de batalla, los fans de los videojuegos vemos como tenemos ante nosotros un último trimestre del año espectacular, que comienza por la vuelta al frente de las dos sagas de juegos de acción bélica que han venido definiendo el género los últimos años. Y, como los pinzones, una de ellas ha tenido la inteligente idea de evolucionar hacia otra dirección para no competir por los mismos... jugadores.

Sí, «Battlefield 1» está casi a punto de llegar, y hablamos de él en la sección de previews este mes, pero el gran contendiente, «Call of Duty Infinite Warfare», quiere demostrar que su evolución también está siendo adecuada. Y, al final, seremos los jugadores los que decidamos quién sobrevivirá. Lo bueno de los juegos, como en la evolución, es que si te adaptas, tienes tu sitio. Y sí, en la redacción creemos que hay sitio para dos diferentes, pero no para dos iguales, que era hacia donde iban hasta ahora. Por eso ambos han tenido portadas en Micromanía. Pero, con la vuelta al frente no nos hemos olvidado de todo lo demás: noticias, reviews, reportajes, retro, indies... Y, claro, un nuevo juego de regalo, para celebrar el regreso a la lucha. Una increíble aventura que esperamos te guste tanto como a nosotros. Bienvenido a Micromanía.





micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Vuelta al trabajo y los estudios, vuelta a los juegos... Y vuelta a disfrutar de las sagas, ya sea como entregas anuales o remakes. Una vez más, el director afronta uno de sus temas favoritos. **Pág. 12**



Bruno Louviers
Bruno nos lleva de vuelta al pasado en nuesta sección retro y nos descubre, entre otras cosas, los 20 años de «Quake» y «Duke Nukem 3D», amén de muchos más juegos memorables. **Pág. 48**



Rubén J. Navarro
Experto en localización, periodista y profesor de la Escuela de Doblaje de Madrid, no hay nadie más indicado para hablarnos de los desafíos y virtudes de la localización de juegos. **Pág. 15**



Michael McLoughlin
Periodista especializado en videojuegos y nuevas tecnologías, ha trabajado en varias editoriales, y nos presenta los secretos de la creación y diseño de juegos con algoritmos procedurales. **Pág. 44**



Juan A. Pascual
Nuestro especialista en hardware da un completo repaso a la nueva generación de portátiles gaming, nos habla de las gráficas de la serie 10 de Nvidia y comenta una selección de los mejores. **Pág. 56**

SUMARIO

16 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
La guerra sale del planeta y enfrenta a los rebeldes contra las fuerzas terrestres. ¡Nunca has visto nada igual!



56 PORTÁTILES GAMING
Los modelos de portátiles más espectaculares y potentes del mercado para jugar a lo grande. ¡Elige el tuyo!



22 **SID MEIER'S CIVILIZATION VI**
El regreso de la legendaria saga de estrategia por turnos es inminente. Y tiene una pinta increíble.

micromanía te regala

LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA

JUEGO VALORADO EN 10€

68

¡VIVE UNA AVENTURA LEGENDARIAEN PC!
Viaja por la Historia y descubre un mundo lleno de tesoros, mitos y desafíos sólo para valientes.

ÍNDICE POR JUEGOS

QUAKE CHAMPIONS

¡El renacimiento del mito!

ACCIÓN MULTIJUGADOR **2017** **ID SOFTWARE/BETHESDA**

El reencuentro de los más veteranos fans de la acción mutijugador con uno de los títulos que definió buena parte del modelo y estándares del género, fue algo más que una sorpresa y una tremenda alegría cuando «Quake Champions» fue anunciado el pasado E3. La intensidad de la acción de «Quake III Arena», algunos de sus personajes más carismáticos y la esencia de competición pura regresarán con el nuevo título de Id, actualizado en tecnología, jugabilidad, héroes y con el objetivo puesto en los eSports, como reconocen sin pudor estudio y compañía. ¿Es la hora de que «Counter Strike» y compañía empiecen a temblar?...



¡NUEVOS CAMPEONES! Entre los cuatro primeros personajes desvelados dos eran nuevos, como Scalebearer, una mole cuya habilidad única es la embestida.



¡NO HAY UN MOMENTO DE RESPIRO! Si algo define la acción de «Quake Champions» es la intensidad. No pararás un segundo, a riesgo de ser fulminado.





¡VUELVE LA ACCIÓN, VUELVEN LOS CAMPEONES! Acción multijugador en estado puro: eso es «Quake Champions», donde vuelven, también, míticos personajes de «Quake III Arena», como Anarki.



CADA CAMPEÓN TENDRÁ SU HABILIDAD. Una de las características para escoger a tu personaje en función de tu estilo de juego será sus habilidades. Algunas serán más ofensivas y otras más elusivas.



¡TODOS CONTRA TODOS! El fabuloso diseño de escenarios y los numerosos recovecos, plataformas, trampolines, ascensores y más será uno de los puntos fuertes del juego, para desplegar todo tipo de tácticas, aprovechando al máximo las características y armamento de cada uno de los campeones.



ARRANCA LA TEMPORADA ALTA DE FERIAS DE VIDEOJUEGOS

En verano disfrutamos del GameLab, pero en otoño tenemos la Barcelona Games World, la Madrid Gaming Experience y, más adelante, la Final Cup 7 de Gamergy en diciembre.

Septiembre está acabando y eso significa, si no llega el fin del mundo, que octubre está a la vuelta de la esquina y que comienza esta época del año donde en España, que no podemos hacer nada en verano por miedo a morirnos de calor, empezamos a montar ferias varias de videojuegos. Aunque esta costumbre no sea algo reciente, porque los jugadores preferimos a menudo los lugares pequeños y con la gente justa, la nueva generación de jugadores inspirados por los eSports, las personalidades online y los juegos más participativos y de comunidades más amplias, pero también esos jugadores con más años a sus espaldas y que disfrutan del retro y de ver a viejas caras conocidas de vez en cuando; están propiciando la aparición de estas ferias de videojuego. Este año hemos perdido un nombre conocido, la Madrid Games Week, pero, a cambio, hemos obtenido dos nuevas ferias igual de interesantes y grandes.

¿Una nueva rivalidad?

Gracias al Gamelab, Barcelona se ha convertido en un referente de la industria europea del vidoejuego, así que no nos extraña que la organización de la Madrid Games Week, compuesta mayormente por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), se haya trasladado allí para celebrar la Barcelona Games World entre los días 6 y 9 de octubre en la Fira Barcelona. ¿Y qué pasa con Madrid? Pues que la otra mitad de la MGW, Game e IFEMA, ha montado la Madrid Gaming Experience del 28 de octubre al 1 de noviembre. Ambas ferias tienen un planteamiento casi gemelo, de modo que lo único que las diferencia es que la primera tiene más apoyo de las empresas de videojuegos instaladas en España y que la segunda se celebra en Madrid, donde ya hay una tradición de este tipo de eventos y mucha gente implicada en ellos en cuanto a stands de retro y organizaciones locales de videojuegos. Por lo demás, como ambas parten de un mismo origen, el planteamiento de las actividades es parecido: habrá espacio para los profesio-

92.524 **VISITANTES DE LA MGW 2015** La Madrid Games Week de 2015 se coronó como el evento de videojuegos con más asistentes de España. El evento ya no existe, pero habrá dos ferias nuevas para paliar su desaparición.






DE LAS TRES MAYORES FERIAS DE ESTE FINAL DE AÑO, una es totalmente nueva, otra es una veterana que cambia por tercera vez de nombre y otra tiene más asistencia online que presencial por su formato.



QUE NO FALTEN COSPLAYERS, que cada año se trabajan sus indumentarias. Eso sí, respeto siempre: no tocar sin permiso ni molestar echando fotos.



SIEMPRE HAY ESPACIO PARA LOS INDIES, estas ferias son una oportunidad de darse a conocer entre miembros de la prensa, para entablar amistad con otros desarrolladores y para conocer la opinión de los jugadores.

nales de la prensa y de YouTube antes de dar paso al público general; espectaculos varios como conciertos o partidas de eSports en directo; y firmas de youtubers para los fans, así como expositores de consolas antiguas y juegos del momento. Hasta en el precio de la entrada son idénticos estos eventos: 12 euros por día en su modalidad básica (hay opciones VIP o de desarrolladores), si bien en la Madrid Games Week se podrá pagar un abono de 5 días por 35 euros. ¿Os parece caro?

Tres grandes ferias

La temporada la cierra, como ha venido ocurriendo los últimos años, la Gamergy y la Final Cup 7 de la Liga de Videojuegos Profesional, donde se verán las caras los mejores equipos de «League of Legends», «Counter Strike» y «Call of Duty» una vez más. Este año hay cambios y nuevos equipos profesionales inscritos, así que puede dar para mucho.

Si os llama más probar los videojuegos por adelantado, seguramente os apetezca más probar alguna de las dos ferias de Barcelona o Madrid de octubre. Aunque estas tendrán espectáculo, eSports y mucho que hacer, si lo que os llama es ver algo similar al fútbol llevado a los videojuegos, mejor que os apuntéis a la Gamergy. Sea como sea, hay eventos para saciarse.l

LOS ESPORTS SON LOS GRANDES PROTAGONISTAS

Año tras año, el aumento de las audiencias de los eSports evidencia que aquí hay un público inmenso para explotar por marcas y ferias de videojuegos. Gamergy ya recoge un buen número de asistentes todos los años, y una mayor cifra por Internet. El gran reto de este año de las dos nuevas ferias es dar cobijo a esta corriente de una forma más profesional y organizada. Youtubers y prensa tradicional seguirán teniendo un espacio fundamental junto a las compañías, por supuesto; pero las ferias de videojuegos ahora van mucho más allá de estos tres frentes de siempre.



BREVES



VALVE BANEA A MILES DE TRAMPOSOS DE CS:GO

Valve ha expulsado a más de 11.000 jugadores de «Counter Strike Global Offensive» por usar software ilícito. Hay grandes nombres afectados. ***blog.counter-strike.net***



EVENT[0] TE PERMITE HABLAR CON LA IA DE UN ORDENADOR

Las aventuras conversacionales son cosas del pasado, pero este juego de ciencia ficción mezcla terror y conversaciones libres con la IA algo pirada de una nave espacial. ***event0game.com***



LEGION RECUPERA MILLONES DE JUGADORES DE WOW

Blizzard ha visto cómo los jugadores conectados a «World of Warcraft» han colapsado sus servidores gracias a su última expansión, «Legion».



EL NUEVO JUEGO DE KOJIMA TENDRÁ UN MUNDO ABIERTO

«Death Stranding» todavía es un misterio, pero sabemos que tendrá elementos multijugador y de mundo abierto. A ver cómo avanza su desarrollo. ***kojimaproductions.jp/sp***



UBISOFT REGALA THE CREW POR SU 30 ANIVERSARIO

Tras regalar «Rayman Origins», ahora hacen lo propio con este juego de carreras. Estará disponible gratis hasta mediados de octubre ***club.ubisoft.com***

NOVEDADES DE OCTUBRE

Se avecina lo fuerte del año

El mes de octubre ya es uno de los más fuertes en cuanto a lanzamientos de todo el año, así que nos morimos de ganas porque llegue y por poder echarle el guante a ciertos títulos. Es una faena que entre este mes y noviembre se acumulen tantísimos juegos, eso sí. No sólo porque nuestro trabajo es más sufrido y acabamos mareados de tantos títulos, sino porque mucha gente se pierde auténticas joyas porque o no tienen tiempo suficiente para jugar todos los juegos o no llega el dinero. Menos mal que luego llegan las ofertas y que en enero y febrero se puede uno poner al día con lo que salió a final de año.

JULIO 2016: LANZAMIENTOS



Gears of War 4
La cuarta entrega de la saga es la vanguardia en cuanto a juegos de Xbox One que llegan a PC se refiere.



Battlefield 1
Tras la beta, EA y DICE están listos para sorprendernos con una nueva ambientación para su popular saga de FPS. ¿Estará a la altura y podrá rascar fans a «Call of Duty»? ¿O ya no tiene sentido comparar ambos juegos?



Sid Meier's Civilization VI
La sexta parte de la franquicia de RTS tiene nuevos líderes políticos y gráficos que no terminan de gustar.



The Elder Scrolls Skyrim SE
Recibiremos gratis la actualización de «Skyrim Special Edition», también conocida como "Skyrim con mods".

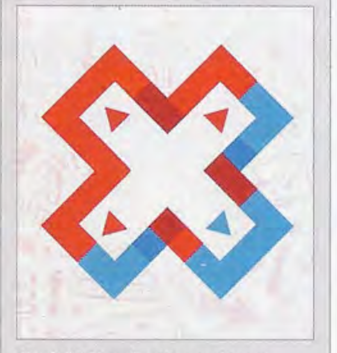


Titanfall 2 La segunda parte de esta nueva saga tiene un m odo historia y ha ampliado el apartado multijugador con más mapas y titanes.

EVENTOS A SEGUIR



TwitchCon 2016
Twitch se ha convertido en una parte integral de la comunida de videojuegos, así que es lógico que tenga su propia feria. Es la segunda entrega y tendrá algunos anuncios.



Madrid Gaming Experience
Adiós a la Madrid Games Week, hola a la Madrid Gaming Experiencia. A finales de octubre comprobaremos qué tal es esta nueva apuesta de la capital.

PRÓXIMAMENTE...

4 TRIMESTRE DE 2016

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
■ 4 de noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ininifty Ward, Activision ■ PC, Xbox One, PS4
Activision, por contra, apuesta por lanzarse al futuro de lleno y llevar la guerra al espacio exterior.

DISHONORED 2
■ 11 de noviembre de 2016 ■ Acción, Rol ■ Arkane Studios ■ PC, Xbox One y PS4
Corvo tiene una nueva misión y una nueva acompañante: ni más ni menos que Emily Cadwin.

WATCH DOGS 2
■ 15 de noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ubisoft ■ PC, Xbox One y PS4
Una nueva ciudad, un nuevo protagonista y nuevos poderes de hackeo, ¿qué más se le podía pedir?

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

FOOTBALL MANAGER 2017
■ 4 de noviembre de 2016 ■ Simulador, Deportes ■ Sports Interactive ■ PC
Una nueva revisión del adictivo simulador de gestión de equipos de fútbol.

SPACEHULK DEATHWING
■ Noviembre de 2016 ■ FPS ■ Streum on studio, Cyanide ■ PC, Xbox One, PS4
Un nuevo FPS en el universo de Warhammer en el que el gore y la acción se dan la mano

ROAD REDEMPTION
■ Noviembre de 2016 ■ Conducción, Acción ■ Sunken Treasure Games ■ PC
Un divertido juego de conducción que por fin sale de acceso anticipado en Steam.

STEEP
■ 2 de Diciembre de 2016 ■ Deportes ■ Ubisoft Annency ■ PC, Xbox One, PS4
Una nueva saga de Ubisoft que gira en torno a los deportes de riesgo de invierno

DEAD RISING 4
■ 6 de diciembre de 2016 ■ Acción ■ Capcom ■ PC, Xbox One
La cuarta parte rescata a Frank West para meterlo de nuevo en un mundo abierto lleno de zombies.

SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO
■ 6 de diciembre de 2016 ■ RPG ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
Los niños más gamberros vuelven a la carga con su propia versión de la Guerra Civil de Marvel.


YESTERDAY
ORIGINS
PC/MAC
PS4
YESTERDAY
ORIGINS
Yesterday Origins
18
www.pegi.info
MDM Meridiem games
PENDULO STUDIOS
MICROÏDS

LA HORA DE LAS SAGAS HA VUELTO

Entramos en otoño y comienza la rutina de lanzamientos del último trimestre con las nuevas entregas de series. Por suerte, también hay remakes...



Paco Delgado
Director de Micromanía

Sí, ya sabes que el asunto de las sagas eternas es algo que, como jugador, me afecta especialmente. Como a todos, supongo. Tengo mis géneros y títulos favoritos. Como todos. Y me alegro cuando muchos de ellos se renuevan y, por sorpresa, llega un nuevo juego que pone un poco patas arriba la misma saga y trata de ofrecer algo nuevo... Pero hay otras cosas que sigo sin entender muy bien como jugador, como los títulos anuales que son más una actualización que un juego. Las entiendo como profesional: si los jugadores compran, las compañías responden y ofrecen aquello que se les pide. Todos ganan, aficionados, compañías, desarrolladores... ¿O no?

Recuerdo, hace ya unos cuantos años, un chiste de los geniales chicos de Penny Arcade (*www.penny-arcade.com*) llamado "esa industria infernal" en que se veía a los supuestos miembros de Bungie en el Infierno, cuando estaba a punto de salir otro «Halo», y un demonio les exigía hacer una demo del juego para el E3; mientras, uno de los chicos del estudio decía al resto: "¿os acordáis del 98? Creo que no sobrevivimos al accidente..."

¿Es la industria o el jugador?

Muchas compañías de gran tamaño actualmente deben su éxito a esas sagas. Y no son precisamente baratas en su producción. La parte técnica exige enormes equipos e inversión, y cualquier posible patinazo en las ventas puede mandar al limbo a la saga, al estudio y, en menor medida, a la compañía. Todos sabemos de sagas que han ido desapareciendo para ser sustituidas por otras, como es lógico, pero también de otras que han desaparecido sin más tras un fiasco. En estos casos, ¿la responsabilidad es del estudio o del jugador? El hype, a veces, es un arma de doble filo, como pueden atestiguar los chicos de Hello Games.

Que los jugadores seamos exigentes es lo lógico. Que tengamos nuestros gustos, también. Y no tenemos que tragar con ruedas de molino simplemente porque aparezca una nueva entrega de una saga eterna que es nuestra favorita, si no está a la altura. Pero hemos tenido responsabilidad en que la compañía se haya metido en esa vorágine de producción. Mira a Konami, por ejemplo, y la saga «Metal Gear». De repente se anuncia «Survive», Kojima no tiene nada que ver, los personajes clave no están, el universo es otro. Pero es «Metal Gear»... ¿o no? ¿Lo apoyará la prensa, por ser la saga que es? Y, lo más importante, ¿lo apoyarán los jugadores o supondrá un fiasco monumental para la compañía? Ahora dime... Si no se llamara «Metal Gear», ¿crees que le haríamos caso como jugadores, siquiera?

¿Y los remakes?

Los remakes son un subconjunto de este mundo de las sagas. Y sí, me encantaría ver algún juego de mis favoritos, de esos de hace años, puesto al día. He podido probar «Master of Orion», por ejemplo, y me ha encantado. No es genial, en realidad no aporta nada al género hoy en día, pero me divierto a lo grande con él. Pero es eso: ¿era necesario? No. Aunque lo agradezco como jugador. Pero si queremos que la industria realmente vaya hacia adelante, ¿no deberíamos ser más responsables y exigentes como jugadores? El éxito de un juego lo decidimos nosotros, y también se puede morir de éxito.



> "Como el turrón y las guirnaldas, las sagas eternas vuelven al PC por Navidad"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

STAR CITIZEN SIGUE CRECIENDO
La alpha 2.5 ya está online, pero la alpha 3.0 está en el horizonte y nos tiene alucinados: aterrizajes en planetas, más estaciones, misiones, NPCs...
robertsspaceindustries.com

CYBERPUNK 2077 TIENE AVIONES, COCHES Y MOTOS
Dos ofertas de trabajo nos han confirmado que el nuevo juego de CD Projekt contará con una buena variedad de vehículos que podremos manejar por su mundo
cyberpunk.net

BATTLEFIELD 1 Y SU BETA
La beta de Battlefield 1 ha sido todo un éxito, incluso a pesar del ataque DDoS. Quizá no fue el mejor mapa, pero el juego ha demostrado su potencial.
battlefield.com

TEMPLADO

LA GAMESCOM ABURRE
La gamescom de este año no ha sido nada del otro mundo. Aunque se han visto algunos juegos algo más en profundidad, no ha habido apenas novedades y ninguna conferencia.

¿QUÉ ES GOG WALLET?
GOG Wallet es un nuevo sistema de pago que te permite compartir una misma cuenta para pagar juegos con amigos y familiares de forma más cómoda. Se pueden poner límites y usar PayPal o cualquier otro sistema de pago
gog.com/wallet

SYSTEM SHOCK 3 ESTÁ AHÍ
Warren Spector ha hablado de la historia de System Shock 3. Sabemos que Shodan será el centro del videojuego y que no será exactamente igual que la inteligencia artificial que ya conocíamos. El mítico autor piensa que traerá polémica, pero que eso no le importa.
othersidetease.com/sss.php

FRÍO

MALAS VENTAS PARA DEUS EX MANKIND DIVIDED
Pese al éxito entre la crítica, parece que la nueva aventura de Adam Jensen no ha terminado de triunfar en ventas, con un rendimiento mucho menor que Human Revolution
deusex.com

THE DIVISION RETRASA TODOS SUS DLCS POR EL MOMENTO
El estado de The Division es tan nefasto que Ubisoft ha cancelado los DLCs hasta haber solucionado los problemas de la base. A ver cuánto tardan en hacerlo.
tomclancy-thedivision.ubi.com

EXCLUSIVA GAME

BATTLEFIELD 1

LLÉVATE CON TU RESERVA
7 DÍAS DE ACCESO ANTICIPADO A UN MAPA Y EL DLC "HELLFIGHTER PACK" Y UNA EXCLUSIVA BARAJA DE CARTAS

"HELLFIGHTER PACK" QUE INCLUYE:
- ESCOPETA DE TRINCHERA HELLFIGHTER
- M1911 HELLFIGHTER
- CUCHILLO BOLO HELLFIGHTER
- INSIGNIA HELLFIGHTER



REGALO EXCLUSIVO GAME



EL MAPA DE ACCESO ANTICIPADO ESTARÁ DISPONIBLE A LO LARGO DE 2016.

CONSIGUE **SÓLO EN GAME** LA EDICIÓN COLECCIONISTA QUE INCLUYE:

- JUEGO COMPLETO BATTLEFIELD 1
- FIGURA DE 35 CM
- CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
- BARAJA DE CARTAS
- PARCHE DE TELA
- PÓSTER MILITAR DE TELA
- TUBO DE PALOMA MENSAJERA QUE INCLUYE UN MENSAJE CON UN DLC

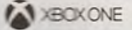


BATTLEFIELD 1

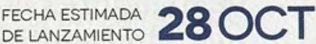
PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

DISPONIBLE EN:









CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿POR QUÉ...
ha cambiado Intel la denominación de sus peores procesadores por los que usamos para jugar? ¿Quieren confundirnos?

¿QUÉ...
vamos a hacer los jugadores de PC cuando la próxima generación de consola imite todavía más las estructuras de nuestras máquinas?

¿QUIÉN...
es el guapo que frena el avance de Facebook dentro del mundo de los videojuegos en PC? Ya colaboran con Blizzard...

¿CÓMO...
han pasado ya 10 años del lanzamiento de «Titan Quest»? Es como si lo hubiéramos analizado ayer...

¿POR QUÉ...
son tan feos todos los portátiles gaming? Que sean grandes, es lógico; que parezcan naves espaciales a punto de despegar, no.

¿CUÁNDO...
vamos a aprender que no hay que reservar nunca videojuegos cuando nos sabes si van a ser buenos? Te miramos a ti, «No Man's Sky».

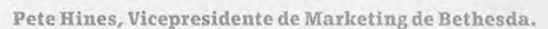
LENGUAS DE TRAPO

Nadie es perfecto, y ni los máximos responsables de la industria se salvan de meter la pata alguna vez...

"Honestamente, esto no es tan difícil de entender, de verdad que no. «Prey 2» llegó a un punto en el que no estaba tomando la forma adecuada y que nosotros queríamos que tuviera, y como no había una manera clara de llegar al punto que queríamos, decidimos que lo mejor era no seguir hacia delante. Y ya está. Estas cosas pasan. Los matrimonios a veces no funcionan, y los videojuegos, igual."

Pete Hines, Vicepresidente de Marketing de Bethesda.







"Simplemente no es nuestro estilo. Tenemos desarrolladores y estudios con mucho talento centrados en crear nuevas propiedades, nuevas experiencias y nuevos servicios. ¿Que podríamos hacer dinero fácil remasterizando «Mass Effect»? Sí. ¿Me ha preguntado eso un millar de personas? También. ¿Tenemos que hacerlo? No."

Peter Moore, CEO de Electronic Arts.

"Si has solicitado el reembolso de «No Man's Sky» tras haberlo jugado más de 50 horas eres un ladrón. Las buenas noticias son que la mayoría de jugadores no son ladrones, sino gente honesta sin cuyo apoyo no podría existir esta industria."

Shahid Kamal Ahmad, exdirectivo de Sony



LA IMPORTANCIA DE LA LOCALIZACIÓN

Aunque debería ser la norma, aún aparecen en el mercado muchos juegos sin una localización completa. ¿Por qué es tan importante este proceso?

Rubén Navarro
Director artístico (Kite Team) y profesor de doblaje de videojuegos en la Escuela de Doblaje de Madrid

La localización (del inglés "localization") de un producto, en nuestro caso un videojuego, consiste, grosso modo, en traducirlo y doblarlo, pero también en adaptarlo culturalmente al mercado al que se está trasladando. ¿Para qué? Para que el grueso de usuarios pueda disfrutar del juego sin preocuparse de tener que hacer un esfuerzo por entender los textos y los diálogos. El objetivo es que tengan una experiencia completa y de total disfrute, como si el juego se hubiera desarrollado directamente en el idioma localizado. Es una tarea difícil, seria, ardua y artesanal, pero necesaria. Los videojuegos son interactivos, por lo que el grado de inmersión que requieren debe, obligatoriamente, ser total. Cuando juego, quiero tener la opción de poder hacerlo en mi idioma nativo. Evidentemente, habrá un porcentaje de usuarios que juegue en inglés, pero todos deberíamos tener la opción de elegir, igual que en la televisión o en el cine. No todo el mundo tiene el mismo nivel de inglés, francés o alemán.



Un proceso caro y complejo, pero necesario

La localización se ha vuelto aún más necesaria durante la última década. El avance tecnológico ha permitido el cambio paulatino desde la iconicidad y la abstracción al ultra realismo de los títulos actuales, parangonables a películas de Hollywood. «Rise of the Tomb Raider» o «Halo 5», juegos que hemos localizado todos los miembros del equipo de Kite Team, son buenos ejemplos de ello. Por suerte, las compañías se han vuelto conscientes de que, por ejemplo, no traducirías y grabarías un capítulo de "Juego de Tronos" sin contexto alguno, y de que el entretenimiento número uno requiere una inversión de recursos acorde. Disponer de los juegos en el idioma de cada territorio es desde hace tiempo una prioridad para desarrolladores y publishers. Proporcionan cada vez más material de referencia para la traducción, vídeos de las cinemáticas para la sincronía labial, contexto para los actores durante el doblaje, etc. No en vano localizar un videojuego puede llegar a involucrar a más de 150 personas, entre traductores, lingüistas, Project Managers, actores, directores y testers, por mencionar solo a los más visibles. Por eso es caro, muy caro para las compañías, especialmente el doblaje, e implica trabajar codo con codo y contrarreloj con ellas mientras el juego está en sus últimas fases de desarrollo. Lo habitual es que dispongamos de unos seis meses para localizar un título AAA. Muy escaso, creedme. Hay que dejarse la piel día a día, y hay meses de querer tirarse por la ventana, pero no hay otra. Es el sacrificio que hay que hacer para que, cuando vamos a comprar el juego a la tienda, esté en nuestro idioma. ¿La clave para realizar mi trabajo de dirección artística en el estudio? Imaginarme, mientras estoy dirigiendo, cuál es la experiencia que me gustaría disfrutar como usuario cuando juegue al título unos meses después. Por supuesto, hay muchas cosas que mejorar por parte de todos, desarrolladores, publishers y empresas de localización, pero por suerte hay una conciencia general de la importancia, calidad y necesidad de realizar esta inversión y este trabajo. Y eso es algo de lo que nos beneficiamos todos los jugadores.

“Localizar un videojuego puede involucrar a más de 150 personas (...) Es muy caro”

kiteteam

BREVES



NUEVO PARCHE DE HOMEFRONT THE REVOLUTION

Aunque el juego no ha sido un éxito de ventas, sus desarrolladores están comprometidos con dejarlo como debió haberse lanzado. *www.homefront-game.com*



DESPEDÍOS DE LA MISIÓN 51 DE MGSV THE PHANTOM PAIN

Konami ha confirmado que la nueva edición definitiva de «Metal Gear Solid V The Phantom Pain» no incluirá el auténtico final de la misión 51, sin terminar por Kojima.



KABY LAKE, LOS NUEVOS PROCESADORES DE INTEL

Intel se ha saltado su ciclo habitual de desarrollo de procesadores y ya ha anunciado un nuevo chip más potente que Sky Lake, a la vez que más eficiente *newsroom.intel.com*



EVE ONLINE SERÁ FREE TO PLAY, PERO LIMITADO

A partir de noviembre, «Eve Online» se deshará de su suscripción mensual, aunque no tendremos todas las opciones habilitadas sin pagar. *eveonline.com*



ROCKSTAR, CASI LISTA PARA DEJAR ATRÁS GTA ONLINE

Por lo que han comentado hace poco sus responsables, parece que la compañía trabaja en algo nuevo que no será una expansión para «GTA Online»... ¿«Red Dead Redemption»?



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** Infinity Ward/Activision
- **Fecha prevista:** 4 de Noviembre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica futurista**, que llevará la guerra más allá de la Tierra, hasta el sistema solar.
- Seremos Nick Reyes, liderando las fuerzas terrestres contra los **rebeldes del Frente de Defensa Colonial** de Salen Kotch.
- Combatiremos en misiones en **condiciones de gravedad cero**, tanto como soldado como pilotando naves.
- Incluirá los habituales **modos multijugador y zombis**, junto a la campaña individual.

¡Batalla más allá de la Tierra!

La acción bélica futurista es ya potestad de un sólo contendiente, pero «Infinite Warfare» está listo para llevarnos mucho más allá de lo que ha hecho la saga hasta hoy: ¡hasta fuera de la Tierra!

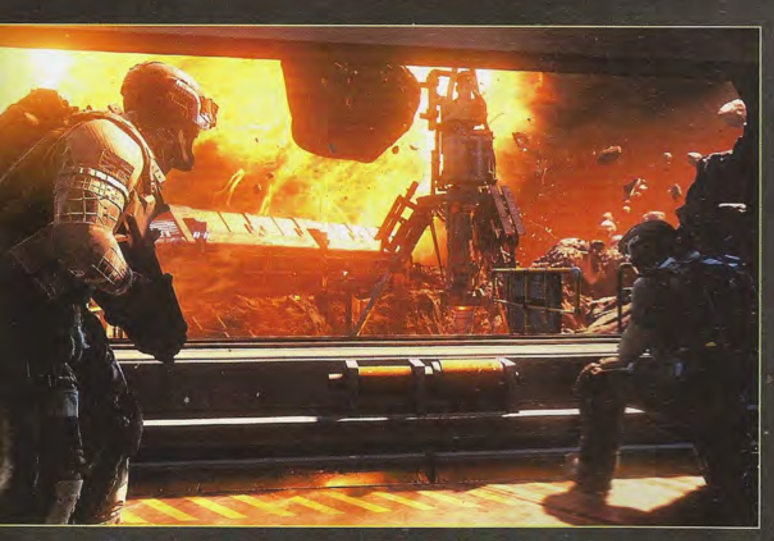
Todo comienza mucho, mucho antes del ataque al cuartel general de la UNSA en Ginebra y el Puerto de Enlace en la Luna, que desata la guerra entre lo que queda de las fuerzas SCAR, el ejército terrestre, y los rebeldes del Frente de Defensa Colonial liderados por Salen Kotch. De hecho, la formación del SDF –las siglas de las fuerzas rebeldes en inglés– se hizo tiempo atrás, cuando los colonos marcianos se declararon en rebeldía, acusaron a la Tierra de explotarlos y abandonarlos a su suerte más allá de los límites de nuestro planeta, y Salen Kotch empezó a crear el ejército que hoy intenta sojuzgar a su planeta de origen por la fuerza. El SDF es una fuerza de naturaleza fascista y la única esperanza para la Tierra está en ti, en nosotros, encarnando a Nick Reyes, teniente de SCAR y accidentalmente capitán de la Retribution a la fuerza, una de las dos únicas naves de guerra que quedan del ejército terrestre. ¿Estás listo para combatir más allá de los límites de nuestro planeta?

Batalla en el espacio

Desde su anuncio oficial, «Infinite Warfare» mostró sus cartas básicas en el siguiente paso que la saga ha tomado de cara a llevar un poco más allá la acción bélica futurista. Si «Black Ops III» ya nos hizo luchar con tecnologías militares avanzadas, «Infinite Warfare» es pura ciencia ficción.

Infinity Ward toma las líneas maestras de la saga –protagonista carismático, secundarios de relieve y con peso en la trama, arsenal espectacular y escenas de combate al máximo de épica– y lo pasa al siguiente nivel: guerra en el espacio. Bueno, en el espacio, en naves, en la superficie del planeta, de asteroides... ¡Guerra espacial total!

No es la primera vez, en realidad, que hemos visto alguna misión en



¿Quieres combatir contra los enemigos de la Tierra? «Infinite Warfare» nos trae el «Call of Duty» más futurista con una campaña en que ciencia ficción y acción bélica se dan la mano, luchando más allá de las fronteras planetarias.



Confía en tus soldados. Como en todas las campañas de «Call of Duty», los personajes secundarios adquieren gran importancia en la trama. Salt -Nora Salter- será una de nuestras referencias tras asumir el mando de la Retribution.



El mundo bélico del futuro. La anterior entrega de «Call of Duty» ofrecía tecnología futura, implantes y drones como protagonistas, pero aquello queda obsoleto ante lo que «Infinite Warfare» nos dará.





el espacio en un «Call of Duty», ¿verdad? Pero nunca la guerra se había llevado a tal extremo en el futuro. Y si hemos mencionado al protagonista, Nick Reyes, no hemos de olvidarnos de su Némesis. Activision, una vez más, ha decidido usar el tirón mediático de actores populares para que encarnen al malo de turno. Todos recordamos a Kevin Spacey en «Advanced Warfare», y ahora es el turno de Kit Harington –sí, el Jon Nieve de Juego de Tronos– en el papel de Salen Kotch, el radical líder del Frente de Defensa Colonial.

Así, lo que Activision e Infinity Ward han mostrado hasta ahora de la campaña de «Infinite Warfare» está en la línea cinemato-

EL NUEVO FRENTE DE BATALLA SE ABRE MÁS ALLÁ... ¡DE LA TIERRA!

Es, sin duda, la característica más comentada del nuevo «Call of Duty»: la guerra sale del planeta para combatir en el espacio. Las misiones a que estamos acostumbrados en la saga, ya sea pilotando naves o en como soldado, se repiten ahora... en ausencia de gravedad.



Si antes pilotábamos cazas o bombarderos, ahora nos pondremos a los mandos de naves espaciales de combate, en distintas misiones que se desarrollarán fuera de la atmósfera. ¡Como cambia todo!



La ausencia de gravedad será uno de los elementos determinantes en muchas misiones en el espacio, afrontándolas en el pellejo de Reyes. No sólo habrá que tener puntería, sino contar con el retroceso y el desplazamiento.



El primer ataque en Ginebra. La campaña nos contará cómo empieza la guerra contra los rebeldes tras el ataque sorpresa al cuartel general de la UNSA en Ginebra y al Puerto de Enlace en la Luna.



gráfica de las últimas entregas: personajes carismáticos, acción explosiva y tecnología increíble. Tres patas para una guerra alucinante en la que la épica se lleva al máximo nivel.

Pero, como era de esperar y es habitual en la saga, «Infinite Warfare» traerá mucho más...

Zombis en el espacio y un multi épico

Muchos jugadores se compran «Call of Duty» por el multijugador. No es una noticia. En «Infinite Warfare» el estudio ha intentado renovar al máximo el diseño de mapas, clases y arsenal para convertirlo en el más destacado de toda la saga. Seis clases –guerrero, híper, mercenario, fantasma, stryker y sináptico– recogen los principales tipos de personaje que también aparecen en campaña, incluyendo los soldados cibernéticos. Sí, robots. Y estarán presentes en el multijugador.

Y luego, como decimos, el modo zombis que lleva la lucha contra las hordas de no muertos a un lugar muy especial, con personajes que intentarán sobrevivir a toda costa tras una audición para una película de terror, en Zombis in Spaceland.

«Infinite Warfare» quiere llevarnos más allá de lo que ha hecho otro «Call of Duty». Por ahora, todo se presenta más que prometedor. ¿Lo conseguirá? **A.P.R.**

> **“La guerra nos lleva al futuro más lejano luchando contra fuerzas estelares rebeldes”**



De la Tierra a la Luna, Marte y... ¿más allá? La trama de la campaña nos hará recorrer la zona más cercana del sistema solar combatiendo en naves, superficies planetarias y asteroides. ¿Hasta dónde nos llevará la historia de «Infinite Warfare»?

EL GRAN EVENTO MUNDIAL DE COD

Año tras año, el Call of Duty XP se convierte en el mayor reclamo para los fans del juego de Activision que lo siguen a miles, ya sea en directo o a través de Internet, con la disputa de las finales del Call of Duty World League Championship.



La alegría de los fans por la victoria del equipo EnVyUs en la Call of Duty World League Championship 2016.



El equipo OpTic posa frente al stand de Scuf en la COD XP 2016.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

MOMENTO EMOTIVO



Me encanta «Fallout 4», así que me estoy acabando todas las expansiones. Me he enterado de que en Nuka World aparece un personaje llamado Evan que es un homenaje a un jugador fallecido. Creo que merece la pena destacar este tipo de cosas porque antes que jugadores somos seres humanos. Kubadore

Pues sí, la verdad es que este tipo de detalles "nos tocan la patata". Evan era un fan de «Fallout 4» que falleció con 24 años, víctima de una enfermedad. Bethesda se enteró e incluyó un personaje con su nombre como homenaje. Si hablas con él te da un regalo único, así que merece la pena buscarlo. Está en la zona más al sur de Nuka World.

JUEGOS PROCEDURALES

Estoy jugando a «Steamworld Heist» (os lo recomiendo) y una de las cosas que más me gusta es que aunque repitas muchas veces un mismo nivel, el mapa siempre es distinto. ¿Qué otros juegos que hagan lo mismo y que sean buenos me recomendáis? ¡Gracias! Sofía C.



Los juegos procedurales, que es como se llaman este tipo de juegos que nunca repiten escenarios, crean los niveles mediante un algoritmo que sigue unas reglas. Se lleva haciendo desde hace décadas, pero últimamente se ha puesto de moda porque la mayor potencia de los ordenadores actuales facilita los cálculos. Éxitos como «XCOM 2» «No Man's Sky», «Grow Up», «Minecraft», «Elite Dangerous», y otros muchos, usan técnicas de generación por procedimientos.

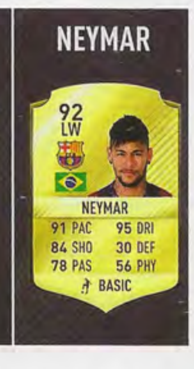
RONALDO



MESSI



NEYMAR



MESSI VS. RONALDO

¡Toooma, toma y toma! Ni el Balón de Oro, ni la Europa, ni demás historias. La mejor prueba de que Cristiano Ronaldo es mejor que Messi es que en «FIFA 17» por fin tiene más puntuación. ¡Ahora sí que estará satisfecho el portugués! Jonás

Ja, ja, la verdad es que EA la ha montando buena poniéndole una puntuación global de 94 a Ronaldo, frente a los 93 de Messi... Quizá tal como acabó la temporada anterior sea lo más justo, pero veremos cómo evoluciona el nuevo curso. Recuerda que en «FIFA 17» algunas puntuaciones cambian a lo largo del año...

Como curiosidad, en el TOP 10 de los jugadores mejor puntuados está el español De Gea. Y también Neymar, Luis Suárez y Gareth Bale. ¡Qué cosas!

GTX 1060 CON 3 Ó 6 GB

Mi presupuesto no da para mucho, así que he decidido comprar una tarjeta GTX 1060. ¿Pillo la de 3 o 6 GB? ¿Qué diferencia se aprecia en los juegos? Andrés M.



La GTX 1060 con 3 GB no sólo tiene la mitad de memoria, también posee menos shaders, 1152 frente a 1280, un 5% menos de potencia. Con los juegos actuales apenas hay una diferencia de 3 o 4 fps, pero pronto los juegos comenzarán a exigir 4 GB de RAM para usar texturas HD. Son sólo 60€ de diferencia, así que nuestro consejo es que te quites algún otro capricho y pilles la de 6 GB, si puedes permitírtelo. Sino, la de 3 GB también te dará un buen rendimiento a 1080p.

MALDITOS ZOMBIS

Yo fui el primero que puso a parir a «Metal Gear Survive», pero ahora que he visto el primer gameplay me está empezando a gustar un poquito. ¿A que os pasa también a vosotros? DarkSoulFRV

Pues... la verdad es que no. Ya hay miles de juegos de zombis, y una saga como Metal Gear Solid se merece algo más. No dudamos que al final sea divertido y seguro que vende por su temática. Pero esperamos ver un MGS en toda regla algún día...



LA POLÉMICA DEL MES

DLCS DE PAGO... ¡EN LA BETA!

Como comprador de «ARK: Survival Evolved» me siento muy cabreado porque han lanzado un DLC de pago cuando el juego aún está en beta. ¡No lo han acabado y ya están sacando DLCs, y encima tienes que pagar! Me parece un abuso. ¿Qué opináis? Dinopep

Pues para ser sinceros se venía venir, y sienta un peligroso precedente. «Ark: Survival Evolved» ha sido un éxito de ventas, y al tratarse de un juego enfocado al online Studio Widcard se ha visto obligada a añadir contenido. Argumentan que es contenido nuevo que no estaba en la Early Acces, y que lo sacan para corregir fallos ante futuras expansiones. Es una excusa cogida con alfileres, pero la expansión fue lo más vendido de Steam la semana del lanzamiento, así que muchos aceptaron pagar por ella...



JUEGOS DE PS3 EN PC

Me alegré mucho cuando Sony anunció que iba a estrenar PlayStation Now en PC. No tengo consola así que es mi oportunidad para jugar a juegos de PS3. Pero aún no ha llegado a España. ¿Sabéis si tardarán mucho en lanzarlo? **Starman32**



El estreno de PlayStation Now en PC es una buena noticia para los que no tiene consola, pues permitirá jugar a cientos de juegos de PS3 en cualquier ordenador, mediante streaming. El problema es que en España no ha llegado ni a PS4. Es extraño, porque aunque exige una buena conexión a Internet los requisitos mínimos sólo son 5 Mbps. Quizá Sony España se guarde la sorpresa para el estreno de PlayStation Pro, y anuncie su llegada para PS4 y PC antes de Navidad. ¡Cruza los dedos!



DEFENDIENDO NO MAN'S SKY

Me gusta llevar la contraria, así que voy a defender a «No Man's Sky». Es cierto que su jugabilidad es repetitiva y que hay cosas que no han cumplido, pero el diseño de los planetas es alucinante y es algo mágico explorar un planeta que no ha visto nadie. Además, Hello Games lleva un mes trabajando sin parar para corregir errores y han dicho que habrá nuevo contenido. ¡Creo que les dan demasiados palos! **Jon D.**

No vamos a negar que Hello Games ha cometido errores, especialmente en el tema del marketing. Sean Murray es un Peter Molyneux moderno: se ha dejado llevar por el entusiasmo. Y que Sony haya apoyado tanto el juego y haya salido a la venta a 60€ tampoco ha ayudado. Si «No Man's Sky» se hubiese lanzado como cualquier otro indie, a 20€ y sólo en digital, seguro que no lo habrían machacado tanto...



GATÚBELA

He comprado Batman de Telltale en Steam porque ponía que estaba en español, y es cierto, está en español... pero latino. Algunas palabras suenan raras, pero no soporto que a Catwoman la llamen Gatúbela. ¿Tanto costaba hacer una traducción en español de España? **Beni**

Pues sí, Beni, parece que Telltale nos la ha vuelto a colar... Durante décadas nuestros amigos hispanoamericanos han tenido que usar las traducciones españolas, y ahora nos toca a nosotros usar las suyas, como pasa también en el reciente «Quantum Break». Y aunque se entiende perfectamente, hay palabras que nos suenan raras, como los nombres de los personajes. ¡Y da las gracias porque a Bruce Wayne no lo llaman Bruno Díaz!

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores tenéis problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo del mes. Queremos actualizar las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



SID MEIER'S CIVILIZATION VI

¡Necesitamos otro turno, Sid!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 21 de Octubre

www.civilization.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia por turnos** de ambientación histórica, sexta entrega de la saga «Civilization».
- Ofrecerá un nuevo sistema de ampliación de la **ciudad base, creciendo más allá de una sola casilla.**
- La **diplomacia será ahora más dinámica** y adecuada a cada momento del juego.
- Podremos **combinar algunas unidades** para hacerlas más poderosas.
- Ofrecerá **nuevos modos multijugador**, incluso cooperativos de misión.

PRIMERA IMPRESIÓN

Firaxis renueva la saga más legendaria de Sid Meier de principio a fin, cambiando algunos elementos clave para hacer la conquista del mundo más dinámica, variada y apasionante.

Si estás acostumbrado a llevar una vida sana, comes bien, haces ejercicio y nunca has sido adicto a nada más que la CocaCola, no te acerques a este juego. En serio.

Sí, sí, ya sabemos que esto no es una "droga" como el alcohol, el tabaco y otras, pero siendo tan legal como las mencionadas es mucho más dura. En serio.

Pero, en fin, aceptemos la realidad. Como estás leyendo estas líneas significa que ya conoces el mundo de la estrategia por turnos. Y si es así, no hay ni que hablarte de la saga «Civilization» ni de su creador, el genial Sid Meier. Y como ya sabrás, la sexta entrega de «Civilization» está a punto de llegar y, claro, como colofón, seguro que la has reservado porque, reconócelo, llevas tanto tiempo enganchado a las propuestas de Sid Meier como nosotros, sino más. Y sí, nos reconocemos "socios" de CivAnon –aquella genial campaña de publicidad conque se lanzó «Civ V», con reuniones entre adictos al juego pidiendo un turno más; y es gracioso porque es verdad– y somos de los de despedirse de los seres queridos cuando empezamos una partida y... ¡le damos a pasar turno!

Y la realidad es que por lo que se ha visto hasta ahora, «Civilization VI» llega para darle un vuelco a la saga, ampliar horizontes y opciones de jugabilidad, renovar tácticas y, sí, engancharnos al mantra de "un turno más", otra vez.

¡La ciudad crece!

El apartado más comentado hasta la fecha desde el anuncio del juego en el pasado E3 fue el cambio dado a la dinámica de expansión de la ciudad –de cualquier ciudad–, desde su fundación hasta su apogeo. Y es que hacer que cualquier ciudad crezca más allá de la casilla única es toda una revolución que Firaxis asegura que funciona de fábula y que, a buen seguro, nos hará cambiar totalmente nuestras costumbres a la hora de escoger estructuras a construir y el tipo de ciudad que queremos levantar. Cada casilla anexa a aquella en la que fundemos una ciudad puede tener una función, dependiendo del terreno que sea –desierto, bosque, pradera, etc.– apta o no para levantar ciertas estructuras. Porque sí, ahora ciertos edificios y maravillas se erigen fuera de la casilla de la ciudad. Habrá que tener

> "La saga más legendaria de la estrategia por turnos regresa renovada por completo"

Una cultura, un líder. ¡Elige tu facción y conquista el mundo!

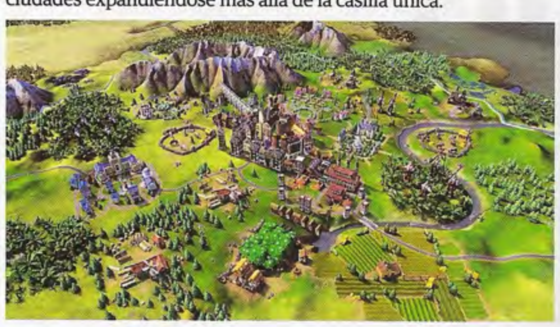
Durante las últimas semanas Firaxis y 2K han ido desvelando la identidad de los líderes de las distintas culturas que aparecerán en la versión base de «Civilization VI» –en los posteriores DLC se irán ampliando–, y entre ellas, como era de esperar, tenemos al representante de España que en esta ocasión será Felipe II. Otros líderes conocidos de entregas anteriores, repiten en sus facciones, como Ghandi, pero casi todos serán nuevos.



¡Prepárate para un turno más! «Civilization» regresa y se renueva por completo. Su aspecto visual, las posibilidades de expansión, las unidades... ¡La gran estrategia vuelve!



El desarrollo de estructuras ahora es muy diferente, con las ciudades expandiéndose más allá de la casilla única.





¿Has planificado bien tu crecimiento? Todo influirá para poder expandir la influencia de tu imperio: orografía, investigación, estructuras a construir -incluyendo maravillas-... ¡Es total!

en cuenta la orografía y situación para saber si podemos levantar las pirámides –imposible en aquello que no sea desierto o terreno yermo, por ejemplo– o dónde asentar estructuras científicas, por poner un par de ejemplos. Más allá de la evidente imposibilidad de, por ejemplo, construir un faro en tierra firme –como ya ocurría antes–, ahora habrá que pensar mucho qué construimos, cuándo y dónde.

Pero hay más aspectos básicos y clave de la conocida gestión y jugabilidad de «Civilization» que se han modificado en esta nueva entrega y que nos hará replantearnos nuestras costumbres como adictos a los turnos. Y algunas harán sonreir a los jugadores más veteranos, porque aunque Firaxis no ha introducido mecánicas exactamente igual que en antiguas entregas de la saga, sí hay guiños a algunas de éstas...

Potencia tus unidades

Uno de los apartados que más gustará a estos veteranos es el de las unidades combinadas, pensadas para potenciar ejércitos, mejorar la defensa de colonos, etc. Se trata de las "armas combinadas", que permiten incrustar una unidad concreta en otra específica, para mejorar el resultado con una sinergia total. Así, se podrá combinar infantería con una unidad antitanque, por ejemplo, para crear una nueva más poderosa.

Y, aún más allá, apartados como la diplomacia también experimentarán cambios importantes. Hasta ahora, las opciones comerciales y de acuerdos con el resto de culturas eran bastante rígidas, pero Firaxis ha introducido un nuevo sistema dinámico mediante el que las opciones irán cambiando según el desarrollo de la partida y acorde a las circunstancias de la misma. Al comienzo los enfrentamientos serán casi inevitables, pero las alianzas se volverán más relevantes con el tiempo.

También veremos novedades en la investigación y en el avance de ciertas tecnologías. En fin, que ese turno que esperamos no puede retrasarse más, ¿verdad? **A.C.G.**



SE PARECE A...



CIVILIZATION BEYOND EARTH

La última entrega de la saga nos llevó a conquistar planetas, con novedades en casi todo.



CIVILIZATION V

La esencia de jugabilidad es similar, pero hay cambios desde la anterior entrega histórica.



DISHONORED 2

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 11 de Noviembre de 2016

dishonored.bethesda.net/es

Han pasado 15 años desde el asesinato de la Emperatriz y Dunwall, y el propio imperio, parecían vivir por fin en paz. Pero nada dura para siempre. Un nuevo usurpador echa a Emily Kaldwin del trono, aunque esta vez será la misma heredera la que una sus fuerzas a Corvo Attano, su ya reconocido padre, para en una nueva aventura repleta de acción, sigilo y poderes sobrenaturales -amén de artefactos increíbles-, recorrer los escenarios de Karnaca y demostrar que en la libertad de juego está el diseño más revolucionario de Arkane.

CHAMPIONS OF ANTERIA

- **Género:** Estrategia/Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Blue Byte/Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Septiembre de 2016

www.ubisoft.com



Cinco campeones están a tu disposición en este juego que mezcla estrategia, rol y acción, para que despliegues todas tus habilidades -y la de los tres personajes que puedes manejar de forma simultánea- en un mundo de fantasía increíble como es Anteria. Usa las fuerzas del rayo, el fuego, el agua y más para eliminar a las fuerzas del mal y sus diabólicos jefes, a base de lucha y coraje.

GET EVEN

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** The Farm 51/Bandai Namco
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2017

www.getevengame.com



Despertar en un viejo manicomio casi se ha convertido en un cliché para los amantes de las aventuras de horror, pero «Get Even» promete ofrecer algo diferente para los fans. Cole Black sólo tiene el recuerdo, tras despertar, de una chica con una bomba atada al pecho, pero... ¿es algo real o se lo han hecho creer así? Descubre la verdad, explora escenarios ominosos y terribles... ¡y sobrevive!

FOR HONOR

- **Género:** Acción Multijugador
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 14 de febrero de 2017

forhonor.ubisoft.com

Disfrutar del combate cuerpo a cuerpo más salvaje está cada vez más cerca. Una campaña individual te permitirá entrar en el pellejo de caballeros medievales, vikingos brutales y samuráis letales, pero la esencia de «For Honor» estará en la acción multijugador por equipos, en la que el sistema "art of battle" desplegará todo su potencia. Controla cada golpe, cada movimientos con la espada y el escudo, domina los estilos de los tres bandos y sus diferentes clases de guerrero, y conviértete en una leyenda letal en la lucha más brutal.



PREY

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

prey.bethesda.net

La Talos I es una estación espacial... diferente. Experimentos bio-sociológicos, investigación astronómica, fuerzas militares... Pero con lo que nadie parecía contar era con que se convirtiera en objetivo de una invasión extraterrestre. Morgan Yu, el protagonista de esta alucinante historia, se verá envuelto en una aventura en la que tendrá que descubrir la verdad sobre sí mismo, la Talos I y los propios alienígenas, mientras intenta sobrevivir en el entorno más hostil imaginable. ¿Crees estar preparado para ello?



RESIDENT EVIL 7

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 24 de Enero de 2017

www.capcom.co.jp/residentevil7



Han pasado más de 20 años desde que «Resident Evil» nos pusiera a todos los pelos de punta con su universo de zombis y monstruos genéticamente modificados. Ahora, Capcom da una vuelta de tuerca total con la séptima entrega oficial de la saga original, que muchos encontrarán más «Silent Hill» que «Resident Evil», pero como dice el refrán... "renovarse o morir". O las dos cosas.

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

- **Género:** Deportivo
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Septiembre de 2016

www.konami.com/wepes/2017/eu/es



Konami y «PES 2017» apuestan en sus ediciones españolas por el Barça como gran protagonista de uno de los dos simuladores de fútbol que lucharán por hacerse con el puesto de líder en esta particular ligar. Cuando leas estas líneas posiblemente puedas estar ya disfrutando de un juego con el que la compañía japonesa apuesta al máximo, asegurando el mayor realismo de la saga.



METAL GEAR SURVIVE

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.konami,.com/mg/survive

¿Podrá sobrevivir la saga «Metal Gear» a la ausencia de su creador? Konami perpetúa el universo ideado por Kojima sin sus personajes más carismáticos, en un nuevo inicio que arrancará desde el final de «MGS V Ground Zeroes».

La trama de «Survive» nos lleva a una línea temporal alternativa causada por los agujeros de gusano en el cielo. Allí, en medio de paisajes desérticos, llenos de estructiras masivas a medio formar, amenazas biológicas vivas y los restos de una fuerza militar, tendremos que sobrevivir a toda costa. Como la saga.

[3D MARK 11 GPU SCORE]

	GTX 980M + i7 6820HK	GTX 1070 + i7 6820HK TURBO MODE	DESKTOP GTX 1070 + i7 6700K
Score	13500	23200	23500
%	100%	172%	174%








EL PODER DE LAS GRÁFICAS SERIE GEFORCE® GTX 10

El primer portátil del mundo propulsado con gráfica GeForce GTX serie 10 que ofrece un 60-70% más de rendimiento sobre la serie 900M. Además, el nuevo Dragon Center ofrece la solución 1-Click VR para optimizar tu portátil para la realidad virtual.

* LA PUNTUACIÓN PUEDE VARIAR DEPENDIENDO DE LA CONFIGURACIÓN

MEMORIA EXPANDIBLE DDR4



SSD EXPANDIBLE

Saca partido de todo el potencial de los últimos SSD permitiendo velocidades de lectura de hasta 3300 MB/s. *SSD varia en función de la configuración.

COOLER BOOST TITAN - MÁXIMA REFRIGERACIÓN PARA UN RENDIMIENTO MÁXIMO

Combate el calor con los nuevos ventiladores Whirlwind Blade. Soluciones térmicas para CPU y GPU con un total de 10 heat pipes para asegurar el máximo rendimiento bajo partidas extremas.






TECNOLOGÍA SONIDO SURROUND VIRTUAL - NAHIMIC 2 PARA LOS GAMERS

Nahimic 2 se especializa en el procesamiento de sonido 3D y mejoras de audio ofreciendo un sonido inmersivo HD virtual 7.1 surround. Con la nueva característica Sound Tracker, los gamers pueden ver en su pantalla un indicador donde se muestra el lugar en el cual se origina el sonido. Nahimic mostrará los sonidos críticos mientras reduce el ruido externo para una experiencia gaming inmersiva.

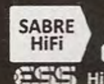




DYNAUDIO

ESS SABRE HiFi Audio DAC – ENVUELVE EL SONIDO

Sobrepasa los límites de tus periféricos de audio y escucha la diferencia cuando conectas tu Jack al DAC SABRE.




SIENTE LA DIFERENCIA DE LOS 120HZ

El tearing y jitter son cosa del pasado con los nuevos paneles 120 HZ IPS equivalentes con 5ms de tiempo de respuesta.

*Esta característica varía según las configuraciones y modelos.



steelseries ENGINE3

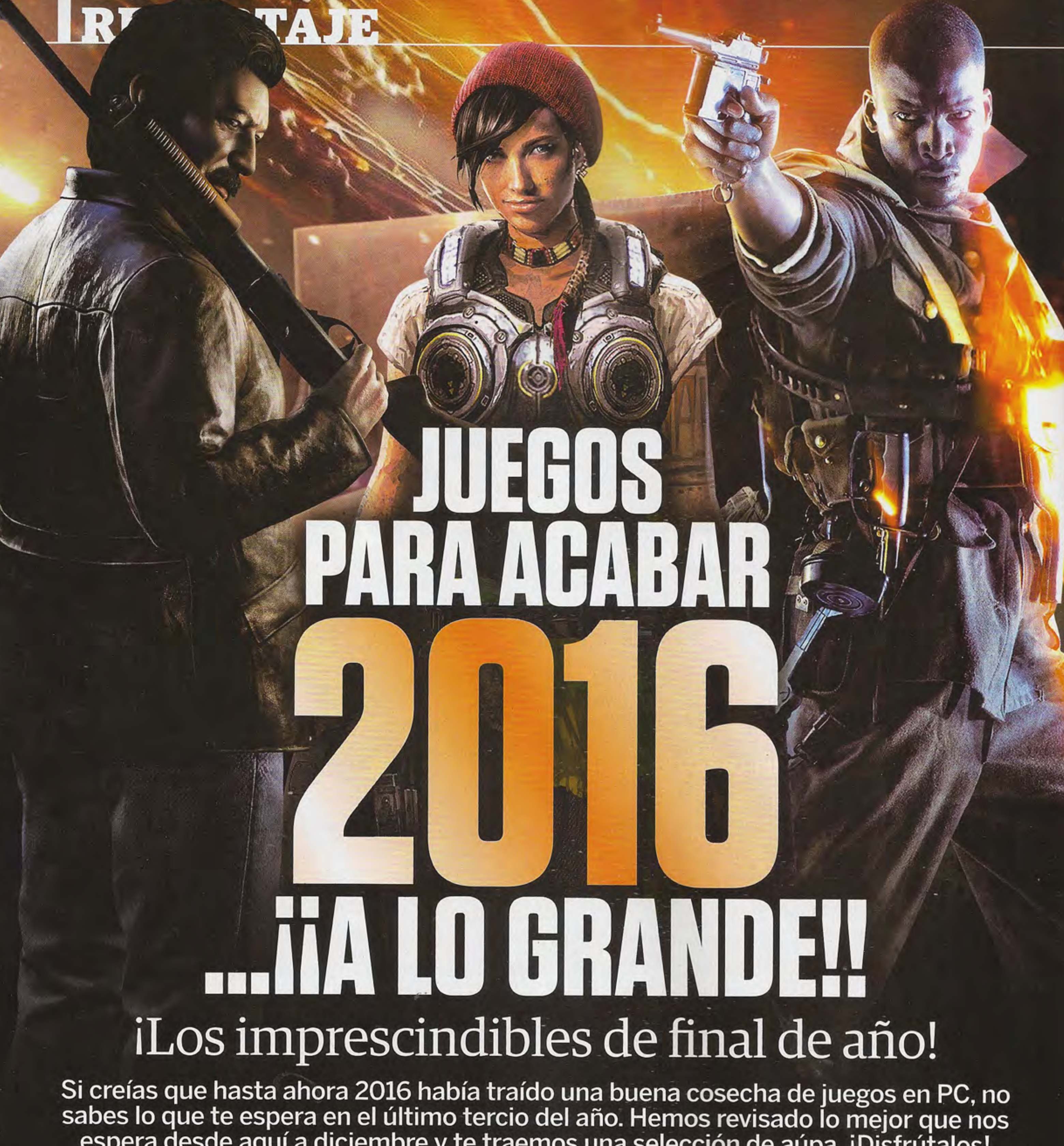
Durante la partida, SteelSeries Engine 3 te sirve como arma. Con SSE3, puedes personalizar tu iluminación con múltiples colores, programar macros y sincronizarlo todo mediante la nube.

INCREMENTA EL RENDIMIENTO DE TU ALMACENAMIENTO CON LA TECNOLOGÍA X-BOOST

Los discos duros y las tarjetas de memoria se pueden beneficiar de la función X-BOOST para incrementar la velocidad de acceso.







JUEGOS PARA ACABAR 2016 ...¡¡A LO GRANDE!!

¡Los imprescindibles de final de año!

Si creías que hasta ahora 2016 había traído una buena cosecha de juegos en PC, no sabes lo que te espera en el último tercio del año. Hemos revisado lo mejor que nos espera desde aquí a diciembre y te traemos una selección de aúpa. ¡Disfrútalos!

Todos los años, al final de los doce meses de rigor, echamos la vista atrás y nos fijamos en aquellos títulos que han hecho grande –o mediocre– al año vivido. Pero en 2016 nos estamos encontrando con tal cúmulo de juegazos que no hemos sido capaces de esperar. Y es que fijándose en el horizonte más cercano del último trimestre del año, no hace falta hurgar mucho en los planes de las compañías para darse cuenta de que nos espera un final de 2016 de los que hacen época.

Sabemos que, por norma, el período navideño suele ser momento de vacas gordas con nuevas entregas de sagas anuales que son capaces de despertar el entusiasmo de los fans de todos los géneros, pero es que lo que nos está viniendo este año es tan sensacional que no nos hemos podido resistir a prepararte una selección de algunos juegos que han de estar en cualquier colección que se precie.

Elegir va a ser complicado, lo sabemos, porque los presupuestos no dan para hacerse con todos, pero desde nuestra perspectiva hay pros y contras para cada uno de estos 20 títulos que pueden ayudarte a escoger. Esperamos que te sean de ayuda y que puedas disfrutar de ellos tanto como esperamos hacer nosotros.

1 FIRAXIS TE TRAE OTRA DOSIS
SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Estudio/compañía: Firaxis/2K **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Take Two
Lanzamiento: 21 de Octubre **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Sid Meier es tan benefactor de la humanidad amante de la estrategia por turnos como un cruel dios que exige a sus adoradores el sacrificio máximo de olvidarse de todo y todos para jugar un turno más. Como fieles acólitos, hacemos su voluntad. Porque a ver quién es el guapo fan de la estrategia que se niega a descubrir todas las novedades de «Civilization VI», mientras se olvida del mundo durante horas...





TE GUSTARÁ SI...
- Para ti un turno extra es más importante que la paga extra de verano.
- Sabes que esta vez serás capaz de conseguir con la India la victoria militar.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Crees que tras «Civ IV» a Sid se le fue la cabeza y sólo quieres unidades apilables.
- No te acaba de convencer eso de que una ciudad debe ocupar varias casillas.

2 LA GUERRA EMPIEZA ASÍ
BATTLEFIELD 1

Estudio/compañía: DICE/EA **Género:** Acción **Distribuidor:** Electronic Arts
Lanzamiento: 21 de Octubre **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Como si de un nuevo camino en la evolución de la especie se tratara, la lucha por la supervivencia en el mundo de la acción de «Battlefield» ha llevado a DICE a romper con todo, volver a mirar a la Historia y apostar por el mayor conflicto que asoló el mundo a comienzos del s. XX. «Battlefield 1» promete trincheras, bayonetas, tanques, dirigibles, biplanos y una ambientación tan alucinantes como una acción explosiva.

TE GUSTARÁ SI...
- Buscas acción bélica original y te gusta la Historia.¡Alucinarás con la ambientación!
- Prefieres biplanos, caballos y bayonetas a rayos láser, naves espaciales o cohetes.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Estás harto de guerras reales. Aunque sea la Primera, que apenas se ha visto en PC.
- Crees que aunque DICE se vista de seda, «Battlefield» -con sus bugs- se queda...

3 DE DUNWALL A KARNACA
DISHONORED 2

Estudio: Arkane/Bethesda **Género:** Acción
Dist.: Koch **Lanzamiento:** 11 de Noviembre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Cuando Arkane lanzó «Dishonored» los fans de la acción nos quedamos con los ojos como platos ante su exquisita jugabilidad y su apoteósica creación de un mundo fascinante. Su segunda parte promete dejar muy pequeño todo aquello, apostando por la opción de elegir protagonista y desplegar nuevas habilidades y poderes. ¡Va a ser algo muy gordo!



TE GUSTARÁ SI...
- Te apasiona la libertad de exploración combinada con sigilo y asesinatos.
- Te van los poderes sobrenaturales, jugar completamente a tu aire y poder elegir personaje.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Lo que te van son los juegos pasilleros. ¡Nada más lejos de esto!
- Estás hecho a la acción bélica. No tiene nada que ver por estilo, jugabilidad y ambientación.

4 VUELVE A CASA POR MARDI GRAS
MAFIA III

Estudio/compañía: Hangar 13/2K **Género:** Acción
Dist.: Take 2 **Lanzamiento:** 7 de Octubre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Aunque muchos no se lo crean, existen juegos de acción basados en el mundo del crimen organizado que no son «GTA». De hecho, la saga «Mafia» cuenta con una venerable tradición de más de una década, pese a llevar sólo tres entregas, y justo con la nueva su rompedora ambientación y protagonistas son reclamo más que suficiente para llamar la atención.

TE GUSTARÁ SI...
- Te va la ambientación sesentera, el jazz, el vudú y el mardi gras.
- Crees que ya era hora de que los Corleone no fueran los únicos que controlaran la mafia.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Para ti el mundo de la mafia va asociado a los sombreros de ala ancha y decir "¡mamma!".
- Los juegos de mafiosos han de estar hechos por Rockstar. ¡Eso es «GTA»!

5 EL ESPACIO ES EL NUEVO FRENTE
COD INFINITE WARFARE

Estudio: Infinity Ward/Activision **Género:** Acción
Dist.: Activision/Blizzard **Lanz.:** 4 de Noviembre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Llegar al espacio y romper la esclavitud como especie que nos ata a nuestro planeta debería ser motivo de regocijo para el hombre, pero como somos tan burros lo primero que hacemos es extender la guerra más allá de la atmósfera. Por suerte, Infinity Ward lo hace para crear la explosiva nueva entrega de «Call of Duty», que promete ser un auténtico espectáculo.



TE GUSTARÁ SI...
- Creías que ya era hora de pelear en el espacio.
- Eres fan de la ciencia ficción bélica. ¡Vas a alucinar con lo que hay!
- ¡Quieres más zombis!

NO TE GUSTARÁ SI...
- Estás harto de los juegos de acción bélica futurista. Mejor pásate a la competencia de EA.
- Buscas algo nuevo en los modos de juego.



6 AHORA, TAMBIÉN CON CAMPAÑA
TITANFALL 2

Estudio/compañía: Respawn Ent./EA **Género:** Acción **Distribuidor:** Electronic Arts
Lanzamiento: 28 de Octubre **INTERÉS:**

Muchos no creían a Respawn capaces de innovar en el mundo de la acción multijugador, pero «Titanfall» calló tantas bocas como "homenajes" recibió su rompedora jugabilidad en títulos posteriores. Ahora, nos llegará su segunda parte con justo aquello que muchos fans del género echaron de menos: una campaña individual. Ya no habrá excusa para no ponerse a los mandos de nuestro Titán.





TE GUSTARÁ SI...
- Es un desafío correr por las paredes y disparar.
- Te va la acción multijugador. Aunque ahora también habrá campaña individual, ojo.



NO TE GUSTARÁ SI...
- El primer juego no te llamó la atención.
- Prefieres manejar a un único personaje. El dúo piloto-Titán sigue siendo la clave de la acción.

7 EL PODER ESTÁ EN LA TECNOLOGÍA
WATCH DOGS 2

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Ubisoft
Lanzamiento: 15 de Noviembre **INTERÉS:**

Sí, a muchos fans de los mundos abiertos lo del hackeo con un simple móvil se les quedó corto. Por eso, quizá, la nueva entrega de «Watch Dogs» nos pondrá un portátil en las manos, además de varias armas, para acabar con la gran conspiración tecnológica que tiene a los habitantes de San Francisco esclavizados sin saberlo. No hay nada como una ciudad para explorar...



TE GUSTARÁ SI...
- Te va el estilo de mundos abiertos y el espíritu hacker y tecnológico.
- Te apetece probar mil cosas, cacharrear en el mundo de juego y conoces San Francisco. ¡Es igualito!

NO TE GUSTARÁ SI...
- Eres más de asesinos, templarios y saltos de fe que de hackers.
- Prefieres mundos cerrados, a lo «Deus Ex», que abiertos para desparramarte y explorar.



8 EL CLÁSICO VUELVE A LA VIDA
MASTER OF ORION

Estudio/compañía: NGD/Wargaming **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Wargaming.net
Lanzamiento: Septiembre **INTERÉS:**

Para muchos, una osadía. Para otros, un motivo de alegría. La cosa es que hacer "remakes" de clásicos del videojuego tiene tantos seguidores como detractores, pero no hay duda que cuando se mete mano a un juego capaz de inventarse un género, como «Master of Orion», o lo haces de maravilla o el riesgo de trompazo es gordo. Por fortuna, los chicos de NGD Studios parecen haber sido capaces de lo primero, ¿verdad?

TE GUSTARÁ SI...
- Te va la estrategia por turnos 4X.
- Conociste el clásico. NGD ha creado un juego muy fiel al espíritu del título original.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Prefieres la estrategia en tiempo real.
- Eres un purista y crees que los clásicos no se tocan. ¡Es una herejía haber hecho algo así!



9 EL FUTURO ES AUMENTADO
DEUS EX MANKIND DIVIDED

Estudio/compañía: Eidos/Square Enix **Género:** Acción/Rol
Distribuidor: Koch Media
Lanzamiento: Agosto **INTERÉS:**

Adam Jensen es el arquetipo del futuro de la humanidad: aumentos cibernéticos, habilidades sobrehumanas, tecnología capaz de ampliar el horizonte animal de la especie... Además, protagoniza la apasionante aventura de «Mankind Divided» que ofrece algunos de los mejores diseños de entorno y desafíos vistos en un JDR de acción. Aunque sean muy cerrados, eso sí.



TE GUSTARÁ SI...
- Te gusta el sigilo y usar habilidades cibernéticas, cambiando tu cuerpo.
- Eres fan de la exploración y buscar las mil y una maneras diferentes de resolver una misión.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Para ti el rol es más bien sinónimo de fantasía y acción medieval.
- Si no te gustó «Human Revolution». Los nuevos aumentos no te dirán nada y la jugabilidad es similar.



10 ¡A LA CAZA DE DEMONIOS!
WORLD OF WARCRAFT LEGION

Estudio/compañía: Blizzard/Activision **Género:** MMO **Distribuidor:** Activision Blizzard
Lanzamiento: Agosto **INTERÉS:**

Desde estos discos duros y estas cumbres de Azeroth, más de una década de rol online contempla el mundo de «World of Warcraft», que se dice pronto. Y la última expansión ha ampliado aventuras, clases, desafíos y hasta la mismísima Historia del universo. Si eres fan de «World of Warcraft» desearás que no se acabe nunca. Pero... ¿podrá aguantar mucho más? Las ventas de esta expansión darán la respuesta.



TE GUSTARÁ SI...
- Vives más en Azeroth que en el mundo real.
- Esperabas con ansiedad nuevos desafíos en «WoW» y nuevas clases de personaje.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Dejaste «World of Warcraft» hace años.
- Prefieres apostar por nuevos universos persistentes y estás harto de «WoW».



11 EL MISTERIO DEL INMORTAL
YESTERDAY ORIGINS

Estudio: Pendulo/Microids **Género:** Aventura
Distribuidor: Meridiem **Lanz:** 13 de Octubre
INTERÉS:



Fiel a sus principios, Pendulo ha sabido evolucionar en el universo de la aventura desde hace más de 20 años. Ahora, el gran salto que da «Yesterday Origins», su nueva producción, nos sumerge en la fascinante continuación de la trama de «New York Crimes» mientras nos descubre un nuevo abanico de posibilidades con la entrada en un entorno 3D. ¡Le tenemos ganas!

TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan de las aventuras clásicas y del estilo de Pendulo Studios.
- Te gustó «New York Crimes». El protagonista regresa y la trama sigue con más enigmas.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Preferías el estilo visual de las aventuras anteriores del estudio. Ahora es todo 3D.
- No te va el humor negro y algo absurdo. El juego estará repleto de ello.

12 ¿FÚTBOL? ¡MÁS QUE NUNCA!
FIFA 17

Estudio/compañía: EA **Género:** Deportivo
Distribuidor: EA **Lanzamiento:** Septiembre
INTERÉS:

El cambio de cada edición anual de «FIFA», hasta la fecha, había incidido en mejoras en jugabilidad, tecnología visual y, claro, actualizaciones de datos. Ahora, «FIFA 17» apuesta por nuevos modos con uno muy especial en que la carrera profesional de un jugador de fútbol y la presencia relevante de entrenadores reales aportan un plus a los fans del fútbol virtual.



TE GUSTARÁ SI...
- Para ti el fútbol implica al máximo realismo en los personajes y futbolistas.
- Querías nuevas opciones de juego y que los entrenadores asumieran más protagonismo.

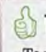
NO TE GUSTARÁ SI...
- Lo único que quieres es una actualización de las ligas y equipos. Hay mucho, mucho más.
- El nuevo modo Carrera no te importa lo más mínimo.

13 LA ESTRATEGIA SE PONE SERIA
COSSACKS 3

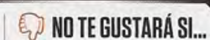
Estudio/compañía: GSC **Género:** Estrategia
Distribuidor: Koch Media **Lanz.:** 21 de Octubre
INTERÉS:



La saga «Cossacks» quizá no tenga tanto glamour como otras más populares, pero está compuesta de juegazos de profundidad enorme. La tercera entrega nos ofrece entornos más espectaculares y realistas con battallas épicas y masivas, con miles de unidades en pantalla. Y todo, sin descuidar el aspecto de gestión y construcción que pone la guinda al conjunto.



TE GUSTARÁ SI...
- Te van las batallas masivas con miles de unidades en pantalla.
- Eres fan de la Historia, te gusta controlar todo al detalle en las batallas y quieres cantidad de todo.



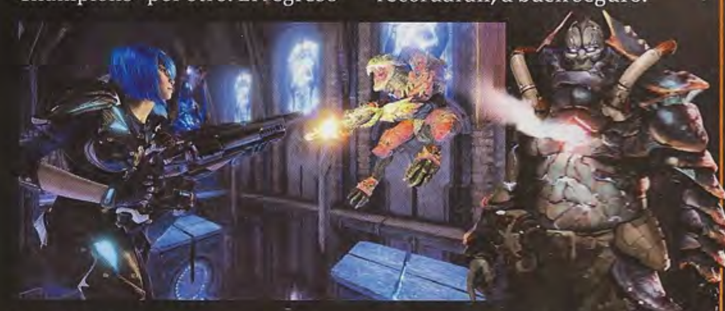
NO TE GUSTARÁ SI...
- Lo tuyo es la estrategia por turnos. Aquí todo es en tiempo real.
- Sólo te interesan las batallas. La construcción y gestión es también vital en el juego.

14 ¡COGE TU RAILGUN!
QUAKE CHAMPIONS



Estudio/compañía: Id/Bethesda **Género:** Acción **Distribuidor:** Bethesda
Lanzamiento: 2016 (alfa) **INTERÉS:**

La ausencia de produccciones de Id Software durante los últimos años se ha visto compensada en 2016 con la aparición de «Doom», por un lado, y el anuncio de «Quake Champions» por otro. El regreso de la mítica saga toma la esencia de su última entrega, «Quake III Arena», para apostar por la acción multijugador más vertiginosa, carismática y explosiva que los jugadores más veteranos recordarán, a buen seguro.



TE GUSTARÁ SI...
- Jugaste a «Quake III Arena» y te encantaba su vertiginosa acción y sus personajes.
- Eres fan de Id Software. Es pura esencia de su estilo de juegos de acción.



NO TE GUSTARÁ SI...
- Te va más el estilo de multijugador por equipos en universos bélicos.
- Eres fan de las campañas individuales. Aquí sólo hay acción multijugador.

15 ¡CRIMINALES Y HÉROES!
SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



Estudio/compañía: Ubisoft **Género:** Rol/Acción **Distribuidor:** Ubisoft
Lanzamiento: Final de 2016 **INTERÉS:**



El universo South Park no es para todos. Eso es algo que saben aquellos que han visto aunque sea un solo episodio de la mítica serie de TV. Si el desparrame y humor grueso del anterior juego no fue bastante para ti, amante del rol más delirante, la llegada de «Retaguardia en Peligro» abundará en todo aquello que ya nos encantó con aquel: palabrotas, humor negro, escatología y una aventura sensacional.

TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan del universo South Park y de sus personajes e incorrección política.
- Te gustan los JDR originales que no se ambienten en mundos de fantasía.

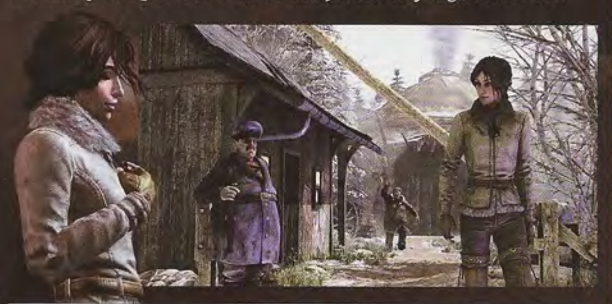
NO TE GUSTARÁ SI...
- Eres un purista del género.
- Para ti los chistes de pedos, judíos y el exceso que caracteriza a South Park te resulta algo repulsivo.

16 LA AVENTURA MÁS REALISTA DE KATE

SYBERIA 3

Estudio/compañía: Microids **Género:** Aventura **Distribuidor:** Meridiem Games **Lanzamiento:** 1 de Diciembre **INTERÉS:**

El salto que «Syberia 3» da era esperado por muchos fans de la saga desde hace tiempo. De hecho, el objetivo original de Benoit Sokal era haber lanzado «Syberia 3» hace años, pero el complejo desarrollo de la idea que tenía en mente el autor y los presupuestos, nos han hecho esperar hasta este diciembre para ver de nuevo a Kate Walker y su –por fin– salto a las 3D en un juego más real.



TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan de la saga y de las aventuras de Benoit Sokal.
- Esperabas un salto técnico y en jugabilidad, con el paso a un entorno de juego en 3D.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Prefieres el estilo clásico de las aventuras de siempre, en 2D.
- Querías seguir jugando en el universo de la isla de Syberia. El mundo de juego es nuevo.



19 AQUÍ SÍ PUEDES HACER A ALONSO CAMPEÓN...

F1 2016

Estudio/compañía: Codemasters **Género:** Velocidad **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** Agosto **INTERÉS:**

El perseguido sueño de los últimos años de Alonso, volviendo a pisar el podio, se le sigue resistiendo en la competición real de F1, pero siempre nos queda Codemasters con su espectacular versión virtual de la categoría reina del automovilismo. «F1 2016» de nuevo nos lanza a la competición real, pero las opciones de juego son muchas y la jugabilidad sublime... si te va la simulación.



TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan de los juegos de velocidad realistas y de la F1 en general.
- Te gusta disfrutar de la simulación total usando volantes y pedales en tu PC, para mayor realismo.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Te van los juegos de velocidad arcade. Olvídate, no es así.
- Te gustan los juegos de velocidad con variedad de competiciones. La F1 manda y no hay más opciones.

17 MEJOR, PERO AÚN LE FALTA...

PES 2017

Estudio/compañía: Konami **Género:** Deportivo **Distribuidor:** Konami **Lanzamiento:** Septiembre **INTERÉS:**

El mundo de los fans del fútbol virtual se divide, desde hace tiempo, entre las ofertas de Konami y EA. «Pro Evolution Soccer 2017» ya está aquí –bueno «FIFA 17» acabará de salir también– y las primeras impresiones de la versión PC han sido de lo más variadas entre los jugadores. Lo peor, de momento, el apartado gráfico, problemas online y poca evolución global. Pero la esencia «PES» sigue ahí, pese a todo.



TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan del Barça. Es la imagen de este año.
- Te gustan los juegos de fútbol vertiginosos.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Eres exigente con los gráficos. La versión PC es bastante floja en esto, siendo benévolos...
- Vas a jugar online. De momento, hay fallos.



18 LA MEJOR CANASTA DE GASOL

NBA 2K17

Estudio/compañía: Visual Concepts/2K **Género:** Deportivo **Distribuidor:** Take Two **Lanzamiento:** Septiembre **INTERÉS:**

Se le podría achacar a 2K que su reinado en el mundo de los juegos de baloncesto se debe a ser el único participante en la competición, pero sería injusto. «NBA 2K 17» ha mejorado muchos apartados respecto a su antecesor, especialmente en el modo Mi Carrera, pero pese a algunos fallos técnicos, la jugabilidad es excelente y el realismo de los partidos he subido enteros. Si eres fan del deporte, te gustará.



TE GUSTARÁ SI...
- Te van los juegos deportivos.
- Eres fan de la NBA y del realismo en el parqué.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Te abruma el realismo en las competiciones.
- Si el baloncesto a ti ni fú ni fa... ni lo mires.





20 EL ÚLTIMO DESAFÍO DE WIN 10

GEARS OF WAR 4

Estudio/compañía: The Coalition/Microsoft **Género:** Acción **Distribuidor:** Microsoft **Lanzamiento:** 11 de Octubre **INTERÉS:**

La saga que consagró a Epic y Cliff Bleszinsky como reyes de la acción en consolas llega en su nueva entrega a PC, exclusivamente para Windows 10, en otro intento de Microsoft por asentar su S.O. entre los jugadores de compatibles. La cuarta entrega es un reinicio de la saga, con nuevos personajes, aunque manteniendo la esencia de su jugabilidad y diseño de acción. ¿Bastará para atraer al jugador de PC?



TE GUSTARÁ SI...
- Eres fan de la saga «Gears of War».
- Tienes un PC muy potente con Windows 10 y te gusta la acción con uso de coberturas.

NO TE GUSTARÁ SI...
- Te van los juegos de acción en primera persona. Aquí el estilo es otro.
- No tienes Windows 10. Sólo funciona en él.

Y PARA EMPEZAR BIEN 2017 NO TE PIERDAS...

FOR HONOR

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal
Distribuidor: Ubisoft
Lanzamiento: 14 de Febrero de 2017
INTERÉS:



Los amantes del la lucha cuerpo a cuerpo tienen el próximo día de San Valentín marcado en su corazoncito. No por amor a sus parejas, sino a lo que promete el espectacular «For Honor». Así que, ya sabes, si tu pareja es fan del combate, éste es su regalo.

MASS EFFECT ANDROMEDA

Estudio/compañía: BioWare/EA
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:

BioWare sigue impermeable a los ruegos de los fans para que muestren, de una vez, a «Mass Effect Andromeda» en toda su gloria. Un tráiler de 3 minutos en 4K bastante anodino ha sido todo por ahora. Habrá que esperar al 7 de noviembre, al próximo.



METAL GEAR SURVIVE

Estudio/compañía: Konami
Distribuidor: Konami
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:



Saber cómo se las apañará Konami para evitar la alargada sombra de Kojima en el nuevo juego del universo «Metal Gear» es todo un enigma. «Survive» es la apuesta de la compañía para mantener viva la saga. ¿Lo conseguirá? Este año lo veremos.

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Estudio/compañía: CI Games
Distribuidor: Koch Media
Lanzamiento: 27 de Enero de 2017
INTERÉS:

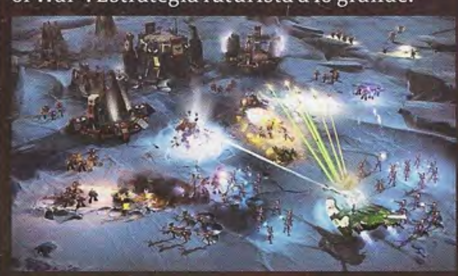


Convertirse en un fantasma tras las líneas enemigas y enfrentarse a los señores de la guerra en Georgia no es un desafío para pusilánimes. Aunque con la ayuda de un rifle de francotirador y las misiones diseñadas por CI, será algo más asumible.

WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR III

Estudio/compañía: Relic/SEGA
Distribuidor: Koch Media
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:

La, probablemente, mejor adaptación del universo Warhammer 40.000 a videojuego regresa de la mano, una vez más, de Relic, con el diseño más ambicioso que el estudio ha llevado a cabo en la saga «Dawn of War». Estrategia futurista a lo grande.



TORMENT TIDES OF NUMENERA

Estudio/compañía: InXile/Techland
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: Principios de 2017
INTERÉS:



Seguro que los fans más veteranos del rol anhelan el nuevo juego de InXile como no habían hecho desde hace años, y es que tener al sucesor del espíritu de «Planescape Torment» al alcance de la mano no es algo que suceda muy a menudo.

OUTLAST II

Estudio/compañía: Red Barrels
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:



El terror y la angustia no tendrán fin en la continuación de «Outlast», que nos llevará a la América profunda para hacernos vivir la aventura más espeluznante que imaginemos.

PREY

Estudio/compañía: Arkane/Bethesda
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:

El toque que Arkane le da a todos sus juegos ha bastado a Bethesda para encargar al estudio la reinvención de «Prey», tras la cancelación de «Prey 2». La Talos I nos espera en 2017.



RESIDENT EVIL 7

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Lanzamiento: 24 de Enero de 2017
INTERÉS:



El reinicio de la saga comienza con una aventura que se jugará en primera persona, tendrá versión en RV y recordará mucho a su "prima" «Silent Hill». ¡Qué ganas de probarlo!

VAMPYR

Estudio/compañía: DontNod
Distribuidor: Focus
Lanzamiento: 2017
INTERÉS:

Ser un vampiro en la Inglaterra victoriana no debe ser fácil. Ser un vampiro y médico a la vez, menos aún. Una fascinante propuesta para la nueva aventura de DontNod.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

«Portal» ha tenido muchos imitadores, todos francamente buenos. ¿Será este el caso? Los puzles son parte de un género que nunca pasará de moda.

THE TURING TEST

Si «Portal» se tomara en serio

Género: Puzle **Idioma:** Inglés **Estudio / Compañía:** Bulkhead Interactive **Disponible:** Steam / GOG **Precio:** 19,99 € **Web:** *theturingtestgame.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Seguro que todos conocéis el Test de Turing, esa prueba que se hace a máquinas para saber si realmente son inteligentes. Es algo sobre lo que la ciencia ficción ha dado muchas vueltas y que ahora ha llegado a los videojuegos con un juego de puzles la mar de interesante. Si os gustó «Portal», «The Turing Test» es básicamente la misma idea, aunque con puzles más sencillos.

También es actual

Quizá no sea un juego más fácil en general, pero las pruebas no están tan ocultas y la historia, puestos a hacer comparaciones, tampoco es tan ambiciosa. Jugamos en el papel de Ava Turing, una ingeniera que ha sido enviada a una estación espacial para investigar el motivo de la desaparición del personal allí destinado. Al llegar, una IA llamada Tom te pone a prueba con puzles creados por la tripulación que no encuentras. ¿Qué puñetas ha pasado? ¡Buena pregunta!

La historia nos empujará a conocer los límites de la máquina, pero también los nuestros como seres humanos mientras exploramos y tratamos de sobrevivir. La herramienta de manipulación electromagnética será muy útil en este sentido. Ya veis que los paralelismos con «Portal» no son cosa nuestra, sino que están ahí delante de nuestras narices todo el rato. Eso sí, no hay ni un ápice de humor, así que eso puede o gustar mucho a los locos de los puzles o echar para atrás por comparación con el brillante título de Valve. Aún así, puesto que nunca hay suficientes juegos de puzles 3D en el mercado, nunca está de más aprovechar cuando sale uno. Si os van estos juegos, no dudéis ni un segundo.



Ava es la protagonista del juego, aunque nosotros no la conoceremos cara a cara porque «The Turing Test» se juega entero en primera persona.



Algunos puzles harán que te rompas los sesos, pero dentro del género de puzles en 3D, en general estamos ante un juego fácil.

EN CAMPAÑA

ABATRON



«Abatron» es un juego de estrategia en tiempo real, que a la vez es un juego de tiros en primera persona y que tiene elementos de más juegos, así que es todo un pedazo híbrido. Tu papel es el del mandamás de una raza alienígenta o del Comandate Jefe de los humanos, y es posible pelear contra otros jugadores, contra la IA y hasta en cooperativo. Hay una demo por si quieres jugarlo antes de apoyarlo, pero su mezcla de recolección, defensa y FPS es curiosa.

kck.st/2c5eTwr

DUNGEON FANTASY

Nada como homenajear los juegos de fantasía clásica con un nuevo título que reúna las claves del género y las explote a la perfección, con un libro de reglas gigantesco que hable de personajes, de hechizos, de enemigos y de todas esas cosas que disfrutamos todavía con canas en el pelo con las mismas ganas que cuando éramos unos niños. Hay varias cuotas para mejorar el juego, así como distintos premios según lo que pagues. Tiene pinta de que saldrá adelante, así que si eres fan de los juegos de rol de mesa, quizá te apetezca apoyarlo.

kck.st/2cbYPss



El verano ya está acabando. Tras un mes sin estar en los quioscos y con muchos juegos por delante, estábamos ya muertos de ganas de volver a escribir para vosotros. Este mes, la Zona Micro trae varios títulos de importancia y un montón de variedad: puzles, RPG, FPS, simulación espacial... El PC, por mucho que lo lleven matando décadas, sigue teniendo una variedad inmensa y un catálogo que nunca se queda atrás. En septiembre, octubre y, sobre todo, noviembre, esto va a ser un no parar de lanzamientos, así que vamos preparando el territorio para lo que pueda pasar.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

VERDUN

La Primera Guerra Mundial está de moda, ¿no os parece?

■ **Género:** FPS ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Blackmill Games
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 22,99 € ■ **Web:** *verdungame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



«Verdún» es la cara opuesta de «Battlefield 1». En este caso se apuesta por el realismo, por las trincheras y por armas fieles a la épica. Esa fidelidad en la Primera Guerra Mundial es lo que le hace especial, y aunque no tiene unos graficazos, porque es un juego desarrollado por un estudio pequeño; su ambición va por otros lares. Solo se centra en el frente occidental y tiene cuatro modos de juego, todos ellos con un claro enfoque estratégio: ir corriendo a por el enemigo no sirve de nada, hay que tener cuidado, ir moviéndose por las trincheras y disparando sólo en el momento indicado. Toda una novedad.

OKHLOS

Un filósofo contra los dioses y con una ética: sacudir a todo el mundo

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Coffee Powered Machine
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 12,99 € ■ **Web:** *okhlos.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



No sabemos cómo resolvían las cosas en la Antigua Grecia, pero ojalá fueran como «Okhlos»: a mamporros, en grupo y contra los dioses. Nuestro objetivo es ir de ciudad en ciudad, convenciendo a los demás de unirse a tu causa y luchando contra quienes estén en tu contra. Gráficamente es sencillo y su jugabilidad no es la más compleja del mundo, pero es adicitivo y se pueden ir mejorando habilidades y ataques. Ir acumulando distintos tipos de unidad mientras disfrutas de las cómicas onomatopeyas que invaden la pantalla todo el rato acaba pareciendo un trámite, pero siempre divierte.

PIXELMANÍA

MOTHER RUSSIA BLEEDS



Ese nombre dice mucho, pero mejor os lo explicamos: estamos ante un juego de repartir leches con una estética pixelart preciosa, con Devolver Digital detrás, lo que siempre es una garantía, y por 14,95€
■ *store.steampowered.com/app/361300*

REIGNS



¿Has usado alguna vez la app Tinder? No es como si fuéramos a juzgarte por haberlo hecho, pero es que el funcionamiento de esta app es similar: dos decisiones, dos consecuencias. Por solo 2,99€
■ *store.steampowered.com/app/474750*

OWLBOY



«OwlBoy» lleva años en desarrollo, pero pronto se lanzará. Es un juego que parece sacado de una Super Nintendo y que recupera las plataformas y los puzles en 2D, pero contando también una tierna historia.
■ *store.steampowered.com/app/115800*

RIOT



Más pixelart, y con polìica de por medio. «Riot» repasa algunas de las protestas violentas que ha habido en los últimos años a lo largo del mundo, incluyendo Madrid. Disponible dentro de muy poco.
■ *store.steampowered.com/app/342310*

«Divinity: Original Sin» es uno de los mejores JDR de los últimos años, y nació de una campaña de Kickstarter y una buena comunidad. ¿Serán capaces de repetir sus desarrolladores el éxito con esta secuela mejor financiada?

DIVINITY: ORIGINAL SIN II

Esta vez, en acceso anticipado

Género: RPG **Idioma:** Inglés **Estudio:** Larian Studios **Disponible:** Steam (acceso anticipado) **Precio:** Por determinar
Web: *divinity.game* **INTERÉS:**

Larian Studios dio con muchas claves en «Divinity: Original Sin»: hizo un gran Kickstarter, desarrolló el juego con relativa velocidad y nos dio un juego que cumplía con todo lo prometido y mucho más. Los fans de los RPGs estaban de enhorabuena con él. Que vaya a haber una secuela no puede ser malo en absoluto, aunque muchos tienen dudas por su lanzamiento en Acceso Anticipado.

Ecosistema simulado

El estudio quiere contar con la ayuda de los fans para hacerlo mejor, de ahí este cambio de táctica. Al margen de la evidente mejora gráfica, los desarrolladores prometen que nuestras acciones afectarán todavía más al desarrollo del juego, habiendo diálogos exclusivos por raza. El origen de tu personaje determinará buena parte de tu aventura, pues no es lo mismo ser un elfo que un lagarto humanoide. Y como siempre, el componente multijugador tendrá muchísimo peso, pudiendo conectar con hasta cuatro jugadores. Hay muchas expectativas en torno a esta segunda parte y nos morimos de ganas por comprobar sus novedades de primera mano.



Su primera parte fue una grata sorpresa para los fans del género, que esperaban un clon del Diablo y recibieron muchísimo, muchísimo más.



DEMOS

PRO EVOLUTION SOCCER 2017



El eterno aspirante tiene demo disponible desde ya mismo, y aunque no tenga tantas licencias, sigue siendo la única alternativa a «FIFA 17». Su versión de 2016 fue genial, y esta promete muchas mejoras.
konami.com/wepes/2017

FIFA 17



Tres estadios y doce equipos forman parte de la demo de «FIFA 17», que no tiene mucho que demostrar tras años en lo más alto, pero que tiene a parte de su comunidad en contra por culpa del modo Ultimate.
www.fifa17.com

FORZA HORIZON 3



Una demo inesperada, pero no por ello indeseada. La nueva entrega de la saga de conducción de Microsoft llega a PC por todo lo alto y con mejoras exclusivas que vamos a comprobar en esta primera demo. Esperamos mucho de ella.
xbox.com/games/forza-horizon-3

DIARIO DE DESARROLLO

SHENMUE III



El primer diario de desarrollo de «Shenmue III» no es gran cosa y solo muestra al estudio trabajando, pero al menos sabemos que sigue vivo
youtu.be/2A-RmMhmo54

THE WITCHER 3



Pese a que se lanzó hace ya tiempo, CD PRojekt está subiendo ahora varios diarios de desarrollo, como el último que han hecho sobre el doblaje y el sonido
youtu.be/RLbklOVggu4

SEA OF THIEVES



Rare está creando un juego tan extraño como ambicioso, y poco a poco vamos viendo más. De momento, enseñan poco del juego, pero hablan de él.
youtu.be/cPQOksLKFyo

TYRANNY



Los padres de «Pillars of Eternity» están listos para mostrar su próximo juego, que por lo que podemos ver, sigue arraigado en las tradiciones del rol
youtu.be/_hrzHX1O7MA

Bethesda se despide de «Fallout 4» con «Nuka World», un DLC en un parque de atracciones. Si os parece raro, pensad que el último DLC de «Call of Duty: Black Ops 3» se centra sobre todo en los zombis, más que en el multijugador.

FALLOUT 4 - NUKA WORLD

Un parque de atracciones cargadito de balas

Género: RPG **Idioma:** Castellano **Estudio:** Bethesda **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 14,99 € **Web:** *fallout.com* **INTERÉS:**

No vamos a llevar bien que este sea el último DLC de «Fallout 4». No es una cuestión de calidad, pues tiene muy buena pinta y añade nuevas armas, enemigos y un parque de atracciones para que lo pasemos bien. Es una cuestión de cuánto tiempo tendremos que esperar para jugar a un nuevo mundo abierto made in Bethesda. Sea como fuere, «Nuka World» cierra un ciclo de buenos paquetes de contenido que amplían bastante los límites del juego inicial y que tiene una temática bastante graciosa y bien llevada.





Nada como una nueva ubicación para matar gente. Aprovecha, eso sí, para montar en alguna de las atracciones del parque.

LAYERS OF FEAR INHERITANCE

Más capas de terror

Género: Terror **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Bloober Team SA **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 4,99 € **Web:** *layersoffear.com*
INTERÉS:

El primer, y creemos, único DLC de este juego de terror amplía la historia tras ese simpático pintor pirado de la cabeza que nos aterroriza por su mansión. Esta vez conoceremos la historia de la hija del susodicho, ¿perdonará a su padre o le guardará rencor para siempre? Sustos a tutiplén por un buen precio.



COD: BLACK OPS III SALVATION

Cerrando la trama de los zombis

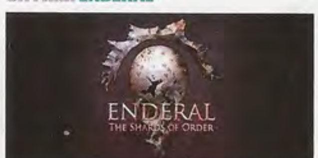
Género: FPS **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Activision / Teryarch **Lanzamiento:** 6 de octubre **Precio:** 14,95 € **Web:** *callofduty.com*
INTERÉS:

El nuevo DLC de «Black Ops III» llegará a principios de octubre a PC y apunta a ser una auténtica locura en el modo zombi, pues por fin se cerrará la historia de esta particular minisaga que ha abarcado 8 años de la franquicia. También hay 4 nuevos mapas multijugador, más armas, nuevas skins y otras cosas.



MODS

SKYRIM ENDERAL



«Enderal» es tan grande que prácticamente es un juego totalmente nuevo construido dentro de «Skyrim». Es gratuito, así que estáis tardando en descargarlo de su web oficial.
sureai.net/games/enderal

THE WITCHER 3 ENHANCED EDITION



¿Queréis volver a jugar a «The Witcher 3»? Os recomendamos hacerlo instalando la Enhanced Edition, un mod que altera movimiento, combate y otros elementos. Merece la pena.
nexusmods.com/witcher3

NO MAN'S SKY LOW FLIGHT



Los primeros mods de «No Man's Sky» ya están apareciendo, y en este caso, Low Flight soluciona los problemas con el vuelo a baja altura. Ahora sí podrás estrellarte y aterrizar mejor.
nomansskymods.com

FALLOUT 4 VAULT 1080



Nvidia está promocionando sus nuevas gráficas con un mod de «Fallout 4», ¿curioso, eh? Lo que han creado a nivel de luces e iluminación es impactante, así que lo mismo os apetece probarlo.
mods.bethesda.net

Tras 13 años construyendo una comunidad inmensa de juegadores, «EVE: Online» quiere abrirse a más jugadores apostando por el modelo Free To Play. No se deshará de las suscripciones, pero podremos probarlo sin tener que pagar.

ACTUALIZADOS

DARK SOULS III RECIBE SU PRIMER DLC EN OCTUBRE



«Dark Souls III» recibirá su primer DLC el 25 de octubre. «Ashes of Ariandel», que es como se llama en inglés, trae nuevas armas, nuevos enemigos y nuevas localizaciones. También ampliará el lore.

darksouls3.com

MINECRAFT TENDRÁ MÁS JEFES



«Minecraft» sumará nuevos jefes en su versión para Windows 10, que llegará al resto de versiones, como la básica de PC. Habrá un Elder guardian marino y un Wither, un monstruo que lanza calaveras azules por los ojos. La Boss Update estará pronto online.

mojang.com

ARRANCA LA SEGUNDA TEMPORADA DE OVERWATCH



Tras introducir muchos cambios en Genji y otros personajes, Blizzard ha dado inicio a la segunda temporada competitiva de «Overwatch», que trae novedades, como la ausencia de muerte súbita.

playoverwatch.com

NO MAN'S SKY SIGUE RECIBIENDO ACTUALIZACIONES



Aunque lo hayan criticado mucho, «No Man's Sky se sigue actualizando y mejorando. De momento, ya no se corromperán las partidas guardadas y el rendimiento será un poco mejor. El contenido añadido llegará después.

no-mans-sky.com

EVE: ONLINE

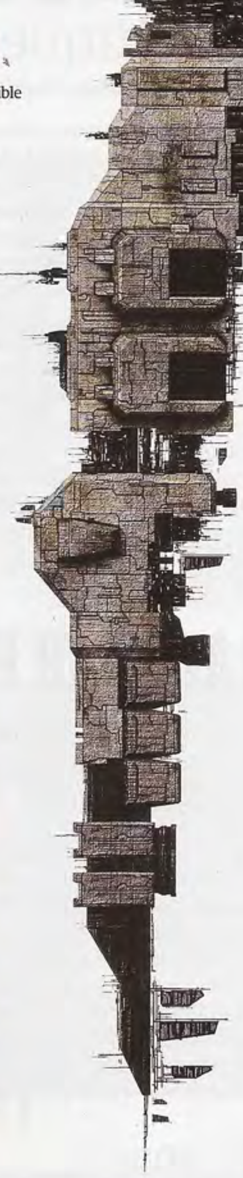
Pronto será gratis, pero limitado

Género: Simulación espacial **Idioma:** Español **Estudio / Compañía:** CCP Games **Lanzamiento:** Ya disponible
Web: *eveonline.com* **INTERÉS:**

EVE: Online» es un juego popularísimo y que, pese a no salir casi nunca en los grandes medios, cuenta con un comunidad activa y comprometida. Es de los pocos MMO que todavía tienen suscripción, aunque su propuesta es muy diferente a «World of Warcraft», pues aquí hay roles muy activos, pero también muy pasivos dentro del mundo online y persistente. Pasados 13 años, va a dar el salto al Free To Play, aunque solo con algunas naves disponibles y unas cuantas opciones limitadas.

Simulación a lo bestia

En este modo Free To Play no tendremos ninguna limitación de nivel, así que está todo el universo para explorar; pero solo podrá hacerse con un set de naves limitado y con algunas habilidades también fuera de nuestro alcance. Los jugadores con esta modalidad se llamarán clones alpha, mientras que los suscriptores de toda la vida serán clones omega. No se cambiará ninguna mecánica del juego en favor de los primeros, pues según CCP, esto es una táctica para atraer a nuevos jugadores al modelo de pego tras darles una buena dosis del juego en su totalidad. A partir de noviembre, será posible crearse una cuenta y jugar gratis, si bien el estudio cuenta con la comunidad para pulir sus detalles antes del lanzamiento. Prestaremos atención para ver si merece la pena probar esta nueva versión.





MUNDOS RENOVADOS

ARMORED WARFARE



La actualización 0.17 de «Armored Warfare» ya está online e introduce un nuevo mapa para el modo PvP y un desafío para el PvE, además de nuevos vehículos y un montón de soluciones para bugs. Obsidian confía en poder despegar con esta alternativa a «World of Tanks», que cuenta con una comunidad bien fuerte.

aw.my.com/

LEAGUE OF LEGENDS



La Assassins Update, como su nombre indica, se centra en los asesinos, que ya iban necesitando unos cambios. Ahora que los magos han sido equilibrados, el daño de los asesinos no será instantáneo y su aportación al equipo será mayor. Estos son algunos de los retoques, pero hay muchos más aquí abajo:

boards.euw.leagueoflegends.com/es/

La Primera Guerra Mundial es un conflicto bastante desconocido porque luego vino la Segunda Guerra Mundial, pero «Battlefield 1» seguramente nos permita conocer un poco más sobre ella. ¿Qué tal una Edición Coleccionista del juego?

BATTLEFIELD 1
COLLECTOR'S EDITION
En España sí traerá el juego



■ **Disponible:** *game.es/battlefield-1-collectors-edition-pc-software-127415* ■ **Precio:** 199,99€
■ **Web:** *battlefield.com/es-es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Es curioso cómo funcionan a veces las cabezas de los empresarios de los videojuegos. En EEUU, la edición coleccionista de «Battlefield 1» cuesta 130 dólares, pero no incluye una copia del juego. En España, por fortuna, si contaremos con el juego dentro del paquete de esta edición, pero, a cambio, tendremos que apoquinar 200. Sí, es menos lío que si tuviéramos que comprar el juego por separado después, pero no ahorramos nada.

Estatua gigante

Pero hablemos de la edición en cuestión. Esa gigantesca caja que veis en la imagen de abajo contiene una figura de 14 pulgadas tallada a mano de un soldado de la Primera Guerra Mundial, un parche para coser, un mensaje de paloma con un código de DLC, una baraja de cartas de la época, un póster de tela con propaganda bélica y una caja metálica para meter el disco del juego. No es la mejor edición, pero la estatua tiene una calidad asombrosa. Solo recomendado para los más belicistas.



DE COMPRAS

LEGACY COLLECTION EZIO MENTOR



Este año no tendremos un nuevo «Assassin's Creed», pero al menos es posible recordar a a su más emblemático protagonista, Ezio Auditore, con un busto. Un poco excéntrico. 34,95€
■ *game.es*

CAMISETA CALL OF DUTY INFINITE WARFARE



«Call of Duty», según sus creadores, ya es un género. Así de popular es la saga, así que seguro que más de uno de vosotros quiere una camiseta de la nueva entrega. Esta está en dos motivos y se puede resevar por 14,95€
■ *game.es*

FIGURA POP DOOM: SPACE MARINE



Los clásicos nunca mueren, y «Doom» es el clásico entre los clásicos, así que hacerte con esta figura que homenajea a este gran personaje es una buena forma de hacer un tributo personal.
game.es

THE WITCHER EL JUEGO DE AVENTURAS



¿Que ya te has pasado «The Witcher 3»? Seguro que este juego de mesa os ameniza la espera hasta «Cyberpunk 2077» o el siguiente juego de CD Projekt. Vale 59,95€
■ *amazon.es*

PARA TU COLECCIÓN

SID MEIER'S CIVILIZATION VI - 25TH ANNIVERSARY EDITION



No todos los videojuegos tienen el honor de cumplir 25 años como saga, pero los «Civilization» no son cualquier juego: su comunidad de seguidores no deja de crecer y 2K Games sabe darles lo que quieren. Esta sexta entrega numérica llega con una edición especial por el aniversario que incluye varias monedas honoríficas por cada uno de los videojuegos lanzados, así como un par de DLCs de regalo para los más apasionados de la saga.
■ *http://bit.ly/2csHxIp*

LECTURAS

UN KICKSTARTER SOBRE VIDEOJUEGOS, PERO PARA HACER LIBROS

No hay nada más loable que intentar escribir un libro: es un ejercicio complejo, que requiere un aprendizaje y una disciplina. Intentar todo esto con ayuda de los fans de los videojuegos mediante un Kickstarter también es loable, y eso intentan hacer en este caso: crear un compendio de libros que cubran por completo sagas populares del medio, desde «Zelda» a «Dark Souls», pasando por otros. Apoyadlo si os resulta intersante.
■ *kck.st/2bysFpV*



■ **Evento:** Division de Honor 2016 ■ **Competiciones:** League of Legends, Call of Duty, Counter Strike ■ **Fecha de inicio:** 29 de agosto ■ **Más detalles:** *www.lvp.es*

LA UNDÉCIMA TEMPORADA DE LA DIVISIÓN DE HONOR

Todo listo para que arranque la undécima temporada de la División de Honor. La LVP ha incluido este años dos equipos más en la competición, llegando al total de 10.

La LVP ya ha vuelto de vacaciones y arranca su calendario de comptìciones con la División de Honor de «League of Legends». Desde el 29 de agosto, los equipos competirán por alzarse con el primer puesto y competir en la próxima Gamergy. Esto sí, en esta undécima edición hay unas cuantas novedades. El formato sigue siendo el mismo, tranquilos: los mejores equipos españoles se enfrentan entre sí semanalmente en un formato de liga a dos vueltas. Sin embargo, ahora se ha aumentado el número de 8 a 10 equipos, por lo que habrá un total de 18 jornadas al mejor de 2 partidas. La temporada se cerrará con la FinalCup (diciembre 2016), el gran torneo presencial para coronarse campeón de liga, donde los equipos se cruzan en función de los puntos obtenidos por victorias y empates durante la temporada.

Dos equipos novatos

Los equipos inscritos son: Giants Gaming, Thunderx3 Baskonia, ASUS ROG Army, eMonkeyz, Pain Gaming, The Penguins Mafia, KIYF Logitech, Dimegio, Valencia FC eSports y G2 Vodafone.

El acceso a la temporada 12 de la División de Honor será a través de un torneo clasificatorio en el que los dos primeros clasificados en el torneo se enfrentarán a los dos equipos de División de Honor que hayan quedado últimos en la clasificación.

Los días de la semana en los que se podrá disfrutar de la División de Honor de «League of Legends» son: lunes, martes, miércoles y jueves en la mayoría de semanas y el horario variará entre las 18:00 y las 20:00 según las jornadas que se jueguen por semana.

La pasada edición de la Gamergy, que acogió el final de la décima temporada, juntó a unos 300.000 espectadores por Internet para ver cómo G2 Vodafone se alzaba con el trofeo. Fue una de las partidas más intensas que se han recordado en la competición porque ASUS ROG Army dio mucha guerra. ¿Llegará tan lejos este año alguno de los equipos novatos? Dentro de poco lo sabremos.

ddh.lvp.es





SALÓN DE LA FAMA

Y'INNOCENCE - WINGS GAMING



Nadie daba dos duros por Wings Gaming en The International, pero el equipo liderado por Y'nnocence se alzó con la victoria pese a ser su primer campeonato. Es un equipo jovencísimo, cuya media de edad apenas supera los 20 años y que ha ganado gracias a un capitán con la mente fría y nuevas ideas dentro de «DOTA 2». Si lo pensamos, es lógico que esto haya pasado: los equipos veteranos ya se conocen muy bien de luchar tranto entre sí y los jóvenes les han pillado por sorpresa. Y'nnocence es parte de una nueva generación de profesionales que no tendrán tanta experiencia en competición, pero que llegan frescos y pueden pillar por sorpresa. Esto promete.

wiki.teamliquid.net/dota2/Y%60



Zhang Yiping suele usar el alias Y' o Y'nnocence. Bastante rarito, la verdad es que sí.

Liga: *LVP.es / ESL* **Juegos:** *League of Legends / Hearthstone / Rocket League*
Más detalles: *www.ucam.edu/news/ucam-training-gamers-primera-catedra-universitaria-esports*

VALENCIA ESPORTS SE PRESENTA EN SOCIEDAD ANTE 50.000 FANS

El nuevo equipo de eSports del panorama español se sumará a la Division de Honor, y ya ha ganado algunos premios durante el verano

El Valencia está promocionando y apostando muchísimo por su equipo de eSports. Tras presentarlo y confirmar que trabajarían en «League of Legends», «Hearthstone» y «Rocket League», han presentado en público a su plantiila como si fuera la del equipo de fútbol: ante un estadio con 50.000 fans que se han acercado a verles.

El Valencia eSports ya ha conseguido algunos éxitos, como su segundo puesto en el Dreamhack Valencia, conseguido solo 5 días después de la formación del equipo. Ahora, se preparan para jugar como uno de los dos nuevos equipos dentro de la División de Honor de la LVP. Sergio Benet, eSports Manager, ha declarado: "Hemos creado un equipo preparado para ganar la División de Honor, llegar a las Challenger Series y, más adelante, conquistar la LCS. Para nosotros, participar en la LVP es un reto importante, ya que ganar una competición regular como esta demostraría que somos el equipo más fuerte de nuestro país".

No lo tendrán fácil, pero es interesante ver cómo se forman nuevos equipos pensando directamente en la competición en España. Todo apunta, además, a que no serán los únicos dentro del fútbol profesional en dar el salto a los eSports, pues Madrid y Barça suenan con fuerz como próximos candidatos.





LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



WINGS GAMING GANA THE INTERNATIONAL 2016

Agosto fue el mes de The International. El gigantesco campeonato de «DOTA 2» repartió 20 millones en premios. El campeón esta año fue Wings Gaming.
dota2.com/international

KIYF LOGITECH G TIENE UN NUEVO DUEÑO

Este club nacional de eSports tiene un nuevo dueño todavía por confirmar después del conflicto de intereses entre uno de sus fundadores, Aitor Álvarez, y la LVP. Ha habido polémica con este asunto...
kiyf.es



LA TERCERA TEMPORADA DE RAINBOW SIX SIEGE

Uno de los FPS más intensos y con un futuro más prometedor da el salto a su tercera temporada de competiciones entre jugadores profesionales. Seguidlo en: ***pro.eslgaming.com/r6/proleague***



THE KING'S AVATAR, UN ANIME SOBRE ESPORTS

El auge de los eSports está generando un montón de productos nuevos, o la reinvención de otros: esta serie de anime sobre un eSport, el Glory. Más información: ***gravitytales.com/the-kings-avatar/***

NACE LA BRITISH ESPORTS ASSOCIATION

La British eSports Association es un nuevo cuerpo de gobierno pensado para cuidar y vigilar el desarrollo de los eSports en territorio británico. La primera de Europa
britishesports.org



GENERACIÓN PROCEDURAL EN JUEGOS

UN FUTURO DE HACE 30 AÑOS

«No Man's Sky» ha traído a primer plano los videojuegos procedurales. Una técnica más antigua de lo que parece, pero que tiene un futuro prometedor.

584 mil millones de años para acabarlo. 18 quintillones de planetas. Por mucho que no sea un videojuego infinito, en la práctica para el común de los mortales sí lo es. Esas son las rimbombantes cifras de «No Man´s Sky», sin lugar a dudas uno de los fenómenos de esta temporada en el mercado de los vídeojuegos.

Este lanzamiento, que invita a los jugadores y usuarios a recorrer hasta los rincones del universo más recónditos e inesperados, podría haber resultado un juego de exploración más, con artes y acabados más o menos logrado. Pero no. Y la culpa lo tienen los algoritmos procedurales.

Se tratan de fórmulas que generan el contenido del juego. No está almacenado ni diseñadospreviamente y, por tanto, no han sido trabajados uno a uno. Imaginad dar forma a cada uno de esos quintillones de cuerpos celestes que antes mencionábamos. Se crean de manera aleatoria por estos algoritmos y con ello se abre ante nosotros la posibilidad de un juego infinito en el que el contenido tiene altas posibilidades de ser único en cada momento, haciendo que no haya dos partidas iguales.

Aunque exista la sensación de que los algoritmos procedurales que se nos presentan en las tripas de la obra de Hello Games son algo completamente novedosos y abren un paradigma único e inusual a día de hoy, lo cierto es que estamos ante un "futuro" de hace 30 años.

Un caso cercano y palpable que existe es esa locura "cubista" conocida como «Minecraft», que a principios de verano ya había vendido más de cien millones de copias vendidas a lo que se suma un buen número de negocios paralelos. Con detractores y fanáticos a partes iguales, lo cierto es que este juego ya había sentado las bases de un mundo de carác-



¿Podemos llegar a visitar todo el universo de «No Man's Sky»? A no ser que vivamos eternamente, no. Existen millones de planetas generados por algoritmos.

EL EXPERTO

U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



MICHAEL MCLOUGHLIN

- Michael es Content Manager en U-tad, y periodista especializado en nuevas tecnologías y videojuegos.
- Ha trabajado en periódicos y editoriales en secciones especializadas en nuevas tecnologías, así como en labores de marketing y comunicación en U-tad, su puesto en la actualidad.

ter. Este mismo año, en «The Division» se aplicó esta misma receta a los interiores de las habitaciones, generando sobre una misma base de mobiliario diferentes disposiciones.

Técnicas con solera

A lo largo de la historia del videojuego encontramos elementos procedurales. Cierto es que hasta el día de hoy han sido lo más parecido a un conjunto de islotes inconexos incapaces de armar un archipiélago visible.

En algunos juegos online masivos se conjugan y se recombinan librerías para decorar de manera diferente ciertos escenarios aleatoriamente. En otros, más recientes, como «El Señor de los Anillos: Sombras de Mordor» (2014) los orcos se creaban automáticamente. Los creadores de «Gran Turismo 5» utilizaron principios procedurales para crear, allá en 2010, los circuitos de uno de los títulos de "racing" más míticos y conocidos de la industria.

Es, sin embargo, mucho antes ya habíamos presenciado algunas de estas técnicas, por muy rudimentario y básico que fuera su alcance. Es el caso de «Tetris». Alekséi Pázhitnov, creador del título, ya optó en 1984 por una programación en el que las piezas que caían y debíamos ir alineando se generaban aleatoriamente.

Es difícil situar un inicio de los juegos procedurales. Quizás lo más adecuado sea colocar el primer y primitivo en 1980 cuando salió al mercado «Rogue», un juego de mazmorras al más puro estilo "Dungeons & Dragons" en el que sus escenarios se replicaban automáticamente dependiendo de variables y modelos preestablecidos, multiplicándose de manera aleatoria.

> "Los contenidos se generan aleatoriamente, aunque controlados por algoritmos"

Pero, ¿por qué supone «No Man's Sky» tanta novedad? No es por lo procedural en sí, si no por las metas alcanzadas. La gran ventaja de este método es que se puede aligerar el peso del juego, exigiendo menos espacio libre en el disco duro de turno.

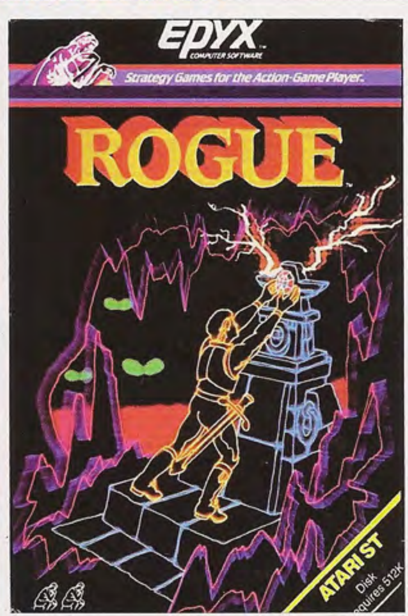
Sin embargo, esta es un arma de doble filo: se puede ahorrar en proceso y tiempos de diseño, arte... y se agiliza la carga y la lectura de datos, pero también exige un mayor esfuerzo a las máquinas. Los procesadores y los motores gráficos hasta ahora, con toda probabilidad, no estaban preparados para alcanzar el rendimiento necesario para poder representar fielmente todos los elementos.

Conviene, en este momento, recordar que la aletoriedad que lleva implícita la algoritmia procedural no es total. Los programadores introducen variables y parámetros que aseguren la jugabilidad y que ninguno de los elementos que se genere durante la partida colisione o sea incompatible, en el caso de escenarios.


El diseño elegido para destacar los elementos interactivos de la orografía, dejando a un lado flora y fauna, usa un diseño geométrico muy reconocible.


La fauna de los planetas es bastante variada, teniendo en cuenta la generación procedural, aunque es cierto que Hello Games pretendía que fuera más diversa.

ROGUE (1980)

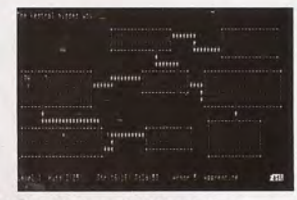


Rogue» es un clásico de los títulos de mazmorras. Nació en 1980 con una estética muy propia de la época. Sin embargo, fue capaz de marcar un antes y un después. Lo hizo hasta el punto que bautizó un "subgénero" de los mundos del videojuego conocido como "roguelikes".

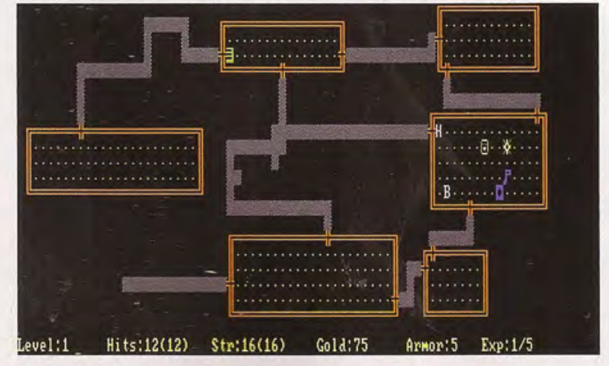
La peculiaridad de este juego es que los diferentes niveles se van generando aleatoriamente. Tanto en la forma de los escenarios como el contenido, es decir, monstruos, premios y otros ítems. Esto tiene como resultado que ninguna partida sea igual a la anterior.

Una de los rasgos más diferenciales de este título es que en su versión más prematura, el juego representaba todo con diferentes caracteres, como símbolos y letras, resultando especialmente sencillo ejecutarlo en cualquier tipo de equipos.





La versión original de «Rogue» usaba códigos ASCII para los gráficos, pero versiones posteriores mejoraron este apartado.





Los escenarios de «No Man's Sky» son muy variados teniendo en cuenta que el juego los genera mediante algoritmos y no existen planetasa predefinidos.

Esta forma de programación, con todo lo que lleva implícito, permite aumentar el factor sorpresa de los videojuegos. Cuanta más libertad tenga el algoritmo, menos posibilidades hay de que el jugador prevea lo que va a encontrarse en un "shooter" o un juego de plataformas en base a la experiencia propia.

Los grandes aciertos

En el caso de «No Man´s Sky», además de aprovechar la tecnología actual para llevar hasta este punto este desarrollo, han tenido aciertos importantes. A la hora de generar los planetas, han introducido parámetros científicos cómo la cercanía o lejanía de una fuente de calor y luz –como el Sol en el caso de la Tierra– para determinar si es posible que haya vida o no y qué tipo de criaturas.

Más llamativo resulta en el caso de la música del juego de Hello Games. Lo procedural también abarca el sonido, tanto el ambiente como el de las bestias que pueblan los diferentes mundos que atravesemos. Todo se genera al instante. En el caso de los seres vivos, intervienen variables como el tamaño, el lugar donde te encuentres o la longitud del cuello. En el caso del sonido que escuchamos mientras exploramos los matices que intervienen en esa creación "en directo" son cosas como el momento del día o la velocidad a la que se mueve el jugador.

Por muy infinito que resulte «No Man´s Sky» es sólo una pequeña proporción de lo que permite el desarrollo procedural, una promesa de futuro que se viene utilizando desde hace cuarenta años. **M.L.S.**

BORDERLANDS (2009)



Lo procedural no se utiliza siempre para crear niveles o escenarios. Es el caso de «Borderlands», un juego que tiró de algoritmos para generar hasta 3 millones de combinaciones de objetos y armas diferentes.

«Borderlands» es un "shooter" en primera persona desarrollado por Gearbox Software, que decidió introducir elementos más propios de los juegos de rol y una estética y argumento orientados a la ciencia ficción.

Se mostró por primera vez en 2007, pero no fue hasta 2009 el momento el que llegó a Xbox y a PlayStation 3.



«Borderlands» uso los sistemas de algoritmos procedurales para generar una ingente cantidad de armas que el jugador podía personalizar a su antojo.

GRAN TURISMO 5 (2010)

Gran Turismo» es una de las principales franquicias de juegos de carreras para videoconsolas. Entre sus méritos, además de millones de copias vendidas en todo el mundo, está la "internacionalización" de marcas de coches desconocidas asiáticas casi desconocidas hasta entonces en los mercados occidentales.

Así los algoritmos procedurales se utilizaron en «Gran Turismo 5» para generar los circuitos según iba avanzando en la competición el juego, tanto en el entorno como en la dificultad del mismo.



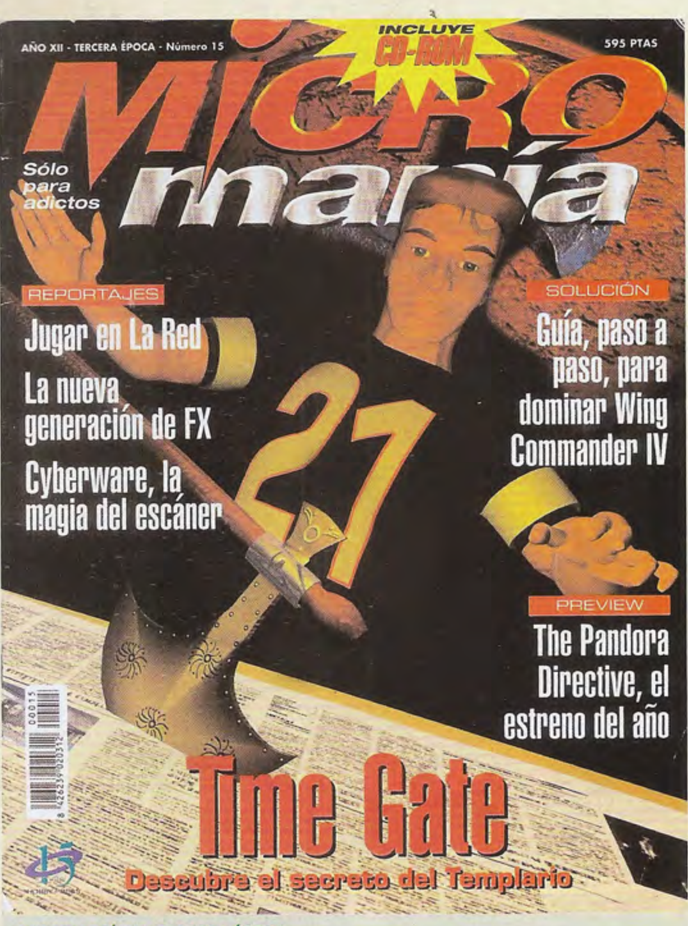
EN PORTADA TIME GATE

Los templarios siempre estuvieron de moda

El número 15 de la tercera época de nuestra revista venía con un montón de avances y críticas. Algunos textos se centraban en juegos que el tiempo ha olvidado, como «D» o «The Dark Eye»; pero este mes contábamos con el avance y la crítica de «Quake» y «Duke Nukem 3D», dos juegos que han pasado a la historia como clásicos del género por motivos bastante distintos. Y en portada, hablamos de una aventura muy particular que algunos conocen como «Knight's Chase» y que nosotros conocimos como «Time Gate».

Historia y templarios

Los creadores de «Alone in the Dark» decidieron darle un descanso a la saga que les dio fama para experimentar con juegos como «Time Gate». Estamos ante un juego con viajes temporales entre la Edad Media y nuestra contemporaneidad en el que los puzles y los duelos a espada se dan la mano de una forma un tanto extraña, pero efectiva. Como caballero de la orden del Temple perseguido por la Inquisición, tendremos que ingeniárnoslas para no perecer a la condena de la Historia. El cuidadísimo apartado gráfico nos sorprendió en su momento, incluso si palidecía al lado de «Quake»; pero lo que más nos gustó fue su historia, digna de una obra maestra. «Time Gate» nos mantenía en vilo constantemente, en parte porque el control no era todo lo bueno que nos gustaría – herencia directa de «Alone in the Dark» –; y sabía rematar cada escena con una habilidad que a día de hoy pocos juegos tienen. No sabemos muy bien por qué este juego no es homenajeado más habitualmente entre los fans de los puzles y las aventuras en tercera personaje, pero su intriga medieval con toques de acción y un logradísimo apartado gráfico y sonoro bien se lo merecen.



MICROMANÍA 15, TERCERA ÉPOCA
Aunque no aparezca en portada, este número contiene un buen avance de «Quake» y una crítica de «Duke Nukem 3D», dos juegos que pasarían a la historia y que nosotros, por alguna razón, no dimos espacio en portada. Nadie es perfecto.



La mezcla de puzles y combates de espada no estaba tan depurada como nos hubiera gustado, pero alabamos que intentaran hacer algo original.



La exploración de niveles era algo patatera, pero al menos te aclarabas con las direcciones y el mapa era claro.



En su día, esto eran graficazos y no hay nada más que añadir. De hecho, nos sigue pareciendo precioso.

EL PERSONAJE
JOHN ROMERO



John Romero fue uno de los fundadores de id Software y uno de los muchos padres de «Wolfenstein 3D», «Commander Keen», «Doom» y «Quake». Este fue su último juego dentro de la compañía, y quizá su mejor trabajo hasta el momento, pues él se diseñó la mayoría de niveles y personajes. Aunque actualmente esté algo desaparecido, sin él la industria del videojuego no sería la misma.

DESTACADO
QUAKE

El origen de una leyenda

A estas alturas, todos sabemos que «Quake» es una obra fundamental de la historia de los videojuegos, casi tanto como «Doom». Los muchachos de Id crearon el primer motor 3D en PC, crearon criaturas más horrendas y se inventaron otro buen puñado de armas efectivas que, ni cortos ni perezosos, arrojaron en un mundo mitad Lovecraft, mitad ciencia ficción. Algunos todavía recuerdan a la perfección los jefes finales, lo horribles que eran los enemigos que lanzaban minas que no podías esquivar o lo pelín decepcionante que era el jefe final. Otros, recuerdan el multijugador online, pues aquí se forjaron o mejoraron esos estándares que todavía hoy seguimos usando en muchos juegos online. Y aunque a día de hoy los eSports nos parecen la cosa más normal del mundo, cuando se hizo el primer torneo de «Quake», aquello fue una revolución.









DUKE NUKEM 3D

Competir con «Quake» es algo muy duro, pero «Duke Nukem 3D» lo hizo, ganándose un público muy fiel que aún a día de hoy pide más juegos del rubio más machote de los EEUU. Su mezcla de niveles laberínticos, enemigos macarrillas, strippers que aceptan tu dinero y una acción sin parangón con armas ridículas lo hacen único, y perfectamente jugable a día de hoy. Os animamos a ello.





MICROMANÍA 14 TERCERA ÉPOCA

Abril de 1996 fue un mes mítico en el que descubrimos por primera vez algunas joyas que pasarían a la historia de los videojuegos.



D

Un juego de terror con una sola letra que en su momento nos pareció francamente bueno. Gráficamente, hoy es la risa, pero por aquel entonces nos sorprendió mucho.



JUGAR EN LA RED

Hace 20 años, jugar online era algo excepcional para lo que era necesario tener ayuda externa para conectarse, jugar a buena velocidad y no morir en el intento.



BROKEN SWORD

El primerísimo «Broken Sword», ¡anda que no ha llovido! Por aquel entonces ya nos pareció una maravilla que iba a dar mucho de sí. Ha sido una saga prolífica, la verdad.



WING COMMANDER IV

Vaya pedazo de guía nos montamos para «Wing Commander IV», uno de esos juegos que todavía hoy recuerdan los jugadores de PC de la época.

EN PORTADA
TOMB RAIDER LEGEND
El regreso de un icono del videojuego

Lara Croft es un personaje icónico a la altura de Super Mario, y no estamos exagerando lo más mínimo. En un número donde «Crysis», «Condemned» y «Prey» ocupan un buen puñado de páginas, nosotros decidimos darle la portada a esa gran mascota de los videojuegos que, aunque muchos adoren por motivos equivocados, nosotros tenemos en alta estima porque nos ha dado muchos y buenos juegos de acción durante bastantes años. Su renacimiento más juvenil de estos últimos años también nos encanta, pero hay un sitio muy especial en nuestro corazón para la arqueóloga de antaño.

Una leyenda viva

«Tomb Raider Legend» no está en lo más alto de las listas cuando se hacen repasos de la saga «Tomb Raider», quizá por la nostalgia que aún generan los primeros, o quizá porque no tenía la mejor trama del mundo ni las mecánicas más novedosas. Aun así, en comparación con los juegos que habían llegado anteriormente, era más que notable y entendía muy bien que el ritmo y el movimiento de Lara cuando pelea y dispara es lo que hace que estos juegos funcionen. Gráficamente, tampoco estaba nada mal: aunque el diseño de Croft siguiera resultando ridículo en algunos momentos, los escenarios eran ricos y complejos y la animación de la heroína y los enemigos, brillante. En comparación con sus predecesores, la tecnología empleada era impresionante. Y esto se debe a una cuestión muy particular: ¿sabíais que este fue el primer título que hizo Crystal Dinamics para la saga? ¡Cómo pasa el tiempo!

MICROMANÍA 134, TERCERA ÉPOCA
Una portada con algunos nombres difíciles de olvidar, como «Crysis» o «Guild Wars Factions». «Tomb Raider Legend», el regreso por todo lo alto de Lara Croft, se alzó con el derecho de ser la protagonista de la portada.


El look más clasico que existe, aunque bastante poco práctico para trepar muros y tirotearte con gente.


La caracterización de Lara ha evolucionado mucho con los años, y su diseño actual es muy distinto a este.


Todos recordamos su enfrentamiento contra aquel dinosuario, pero la verdad es que Croft es una luchadora que se atreve con todo lo que le echen.

EL PERSONAJE
PROPHET

Aunque el protagonista de «Crysis» no fuera realmente este marine, todos acabamos recordando más a Psycho y a Prophet que a ningún otro de los soldados aumentados con traje del revolucionario y asombroso juego de Crytek. «Crysis» se lanzó en 2007, pero ya por 2006 sabíamos muy bien que iba a ser un juego alucinante. Sus secuelas quizá no sean tan recordadas, pero las dos tienen algo en común: Prophet es el auténtico protagonista.



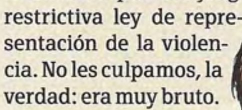
DESTACADO
CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Cuando el clásico estaba a punto de lanzarse

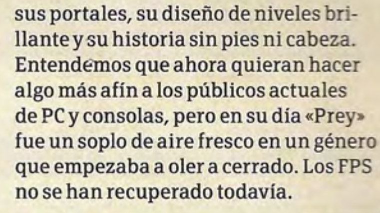




Los juegos de terror psicológico suelen venirse abajo en cuanto metes acción de por medio, salvo algunas excepciones brillantes como «FEAR» o «Condemned». Es una pena que esta saga se haya perdido un poco en el olvido, pero allá por 2006 nos pareció algo brillante. Jugar con la mente del jugador y el protagonista para no dejar nunca claro si realmente somo el héroe de la historia u otro psicópata más funcionaba a las mil maravillas. El mal cuerpo que podía dejarte la más sencilla de las cinemáticas era algo de otro mundo, igual que la brutal acción cuerpo a cuerpo. Y como dato curioso: en Alemania se confiscaron todas las copias del juego por infringir su restrictiva ley de representación de la violencia. No les culpamos, la verdad: era muy bruto.







PREY

Con el anuncio de un nuevo «Prey» en el E3 de 2016, Bethesda nos sorprendió un poco: nosotros pensábamos que iban a continuar con la saga, pero han preferido hacer borrón y cuenta nueva. Una lástima, porque el juego original era cautivadoramente extraño, con esos enemigos deformes y sin sentido, con sus portales, su diseño de niveles brillante y su historia sin pies ni cabeza. Entendemos que ahora quieran hacer algo más afín a los públicos actuales de PC y consolas, pero en su día «Prey» fue un soplo de aire fresco en un género que empezaba a oler a cerrado. Los FPS no se han recuperado todavía.





MICROMANÍA 134 TERCERA ÉPOCA

El año 2006 fue francamente bueno a nivel de lanzamientos y, prácticamente cada número, cuenta con un montón de clásicos.



review

Los Sims 2 Abren Negocios

LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

«Los Sims 2» empezaban a explotar su negocio de expansiones por todo lo alto, y nosotros encantados, porque era una saga encantadora por entonces.



review

La guerra llega a las tierras del norte

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media II

ESDLA: BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

La euforia en torno a la saga de Tolkien estaba en su punto álgido y así todos los años teníamos un juego nuevo. Esta saga de estrategia era fantástica.



la comunidad

TALLER DE JUEGOS

El Editor de Quake 4

PASO A PASO

EL EDITOR DE QUAKE 4

Nada como un poco de ayuda para entender el editor de niveles de «Quake 4» para lanzarte a hacer tus propios mods. Las guías online no eran tan buenas por entonces.



reportaje

ESTRATEGIA FANTÁSTICA

La Batalla por la Tierra Media II

Star Wars. El Imperio en Guerra

EN EL CAMPO DE BATALLA

JUEGOS DE ESTRATEGIA: EN EL CAMPO DE BATALLA

Este reportaje de estrategia demuestra que el género es uno de los que mejor funcionan en PC, en parte porque todavía es imposible llevarlo bien a consolas.

CLÁSICOS DE VUELTA

ARMY MEN



La saga «Army Men» fue de las más originales en estrategia. Y ha vuelto con la reedición de varios títulos de la misma, incluyendo el original, a unos precios irresistibles. ¿Quieres combatir?

■ *www.gog.com/game/army_men*

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



¿Recuerdas a Munch y Abe? Los personajes de Oddworld Inhabitants tienen años y juegos a sus espaldas, y esta remasterización de uno de sus títulos, llega por menos de 5 euros.

■ *www.gog.com/game/oddworld_munchs_oddysee*

SHADOW WARRIOR CLASSIC REDUX



Acción salvaje versión Redux. Uno de los juegos más míticos de los años 90 -y más salvajes- llega en versión Redux en la que es considerada la edición definitiva del mismo.

■ *www.gog.com/game/shadow_warrior_classic_redux*

Este verano ha sido prolífico en noticias retro y apariciones de juegos míticos. Algunos tanto que nunca existieron... oficialmente. Y además de clásicos, echemos un ojo a un hardware muy especial.

EL WARCRAFT PERDIDO

El mítico «Warcraft Adventures» se filtra en la Red... y desaparece

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Blizzard
■ **Lanzamiento:** Nunca lanzado. Cancelado en 1998 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Hace 18 años -y damos fe, porque lo vimos y jugamos en las oficinas de Blizzard- «Warcraft Adventures. Lord of the Clans» iba a ser el salto a la aventura gráfica de la compañía. El juego estaba acabado, pero el estudio canceló el lanzamiento.

A principios de septiembre el código del juego se filtró en Internet y los casi 600 MB se pudieron descargar en foros y torrent, hasta que Blizzard tomó cartas en el asunto y obligó a retirarlo a aquellos que lo compartieron. Pero algunos jugadores aprovecharon para probarlo y dejar prueba de su existencia, en Youtube.

https://youtu.be/muoZTr1RO7k
https://youtu.be/Sz1Y6wOLwXU



Hace 18 años el universo «Warcraft» llegó a tener este aspecto. Pero Blizzard no estaba convencido de su calidad y canceló el lanzamiento del juego.





¿UN VISOR RV PARA TODO?



GAMING VISOR

Ahora que la RV está en pleno auge y parece que se convertirá en uno de los grandes hitos y referencias del videojuegos para el futuro, ¿qué tal te suena un visor que sea capaz de adaptarse a cualquier consola o PC? Sí, uno para todo.

Ese es el proyecto GamingVisor, a punto de triunfar en su campaña de Kickstarter. Según asegura la compañía italiana tras el mismo, podremos usar los controladores de las consolas o PC que tengamos, sin problemas. Cuando menos, curioso.

■ *www.gamingvisor.com*



TITAN QUEST HA VUELTO

La "Anniversary Edition" del juego de Iron Lore ya está aquí

Género: Rol/Acción **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Iron Lore/THQ Nordic **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 19,99 €
Consíguelo en: *store.steampowered.com* o en *www.gog.com* o en *www.game.es* **INTERÉS:**

Entre los juegos de rol y acción tipo «Diablo», Iron Lore lanzó hace ahora una década uno de los mejores y que podían competir de tú a tú en calidad, desafíos y jugabilidad con el mismísimo juego de Blizzard, «Titan Quest». Esos diez años han servido de excusa a lo que ahora es THQ Nordic para lanzar una versión de aniversario en plataformas digitales como Steam o GOG (también en GAME.es) con numerosas mejoras técnicas sobre la edición original. Entre ellas podemos encontrar la inclusión del chat de voz y mejoras en la resolución de NAT, más resoluciones disponibles, ajuste de equilibrio en el combate, soporte de mods y Steam Workshop... ¡Un desafío genial para fans del género!
www.thqnordic.com/games/titan-quest-anniversary-edition



Los mitos y dioses de la cultura clásica son la base sobre la que se desarrolla la acción de un JDR de acción espectacular, más que recomendable.

La versión remasterizada de aniversario llega con nuevas funciones, como el chat de voz y más resoluciones.



Ya juegues solo o con amigos la aventura es espectacular y el desafío no es nada sencillo. Los combates son duros.

LA WEB DEL MES

RETRO COLLECT



Si eres fan del retro y quieres estar al tanto de noticias de todo calado, tienes una web fantástica que está constantemente actualizando sus enormes bases de datos de juegos y máquinas, guías, artículos y más. Eso sí, está en inglés, pues se trata de **Retro Collect**, una web británica que, seguro, muchos fans ya conocerán. Pero nunca está de más recordar su existencia o descubrirla a aquellos jugadores que no la conozcan. Si el idioma no es un problema, te recomendamos la visita.
www.retrocollect.com



¿Qué máquina tenías hace años? Hay un dato importante sobre **RetroCollect**, y es que todo su contenido se dedica a consolas clásicas, no hay nada de micros.

NINTENDO CLASSIC MINI NES

Probablemente no hay consola de 8 bit más recordada que la mítica NES. Si eres fan de la misma sabrás que el próximo 11 de Noviembre saldrá a la venta una versión Mini que Nintendo lanzará como homenaje al cumplirse 30 años de su llegada a Europa –¡sí, 30 añazos ya!

Vendrá con 30 juegos preinstalados, algunos de ellos grandes clásicos. Su mando será compatible con Wii y Wii U, aunque la consola se contectará a la TV con HDMI. Y ya se puede reservar por 60 €.
bit.ly/2dggYqi
www.game.es



EMERGENCY 4 - Oro se estrena en

50% de descuento en la semana de lanzamiento

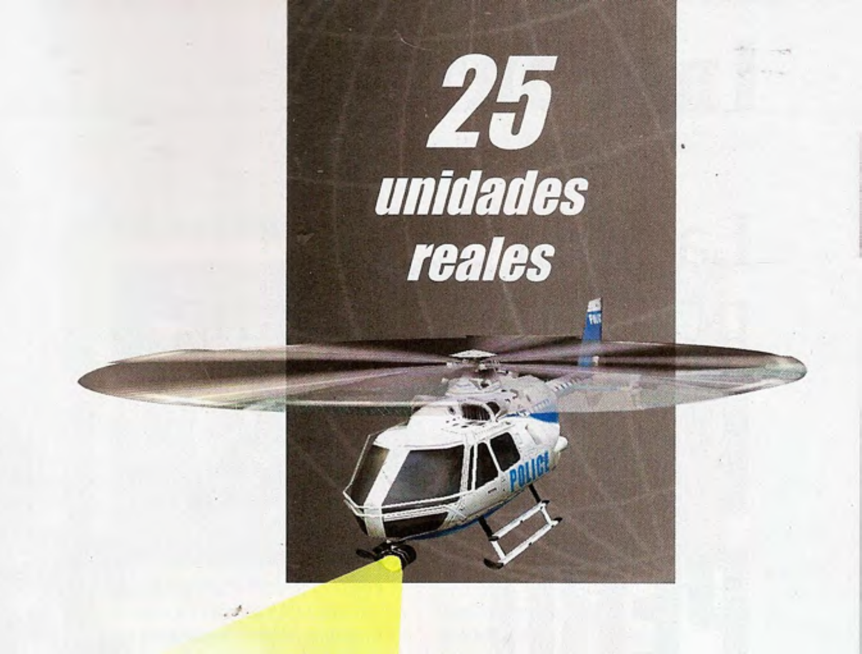


FX Store


juegos.fxinteractive.com


/juegosFX


@juegosFX



TERREMOTOS, INCENDIOS, ATENTADOS...

Cuando golpea el desastre tu objetivo es salvar vidas.

TOMA EL MANDO EN SITUACIONES LIMITE

Bomberos, policías, médicos, buzos, fuerzas especiales...

ACCIÓN POR TIERRA MAR Y AIRE

Un videojuego de estrategia en situaciones de emergencia real.



La hora de los portátiles Gaming

PEQUEÑOS, PERO MATONES

Los eSports y el gaming están relanzando los portátiles con gran potencia gráfica y prestaciones que no tienen nada que envidiar a los PCs de sobremesa. ¿Realmente merecen la pena?

Hasta hace uno o dos años, a ningún gamer se le habría ocurrido jugar en un portátil. O, al menos, jugar en serio.

Los chips gráficos portátiles apenas suministraban potencia para jugar con las opciones gráficas al mínimo, pero el hardware está cambiando. Influenciados por el éxito de smartphones y tablets, fabricantes como Intel, AMD o NVIDIA llevan casi una década investigando el desarrollo de chips que ofrezcan un rendimiento razonable, con el mínimo consumo energético y liberación de calor.

Es un cambio de mentalidad: antes se diseñaban chips buscando el máximo rendimiento. Ahora se busca la máxima eficiencia energética. Un buen equilibrio entre la potencia y el consumo.

Se han conseguido avances significativos en las técnicas de fabricación, reduciendo el tamaño y la distancia entre transistores, medida en nanómetros, lo que permite fabricar chips más pequeños, más rápidos, y que se calientan menos. Las tecnologías FinFET y Tri-gate permiten diseñar chips en 3D, es decir, con varias capas de transistores que generan más potencia de proceso o ancho de banda en el mismo espacio de un chip, ya sea el procesador, la GPU o la memoria gráfica.

El software ayuda

Frente a esta evolución conjunta del hardware, el S.O. y los drivers han puesto su granito de arena.

Pese a las críticas, Windows 10 es un S.O. mucho más ligero y menos intrusivo (a nivel de hardware) que sus predecesores. No se apropia de tantos recursos y ofrece más libertad a los programadores. DirectX 12 mejora en un 30% el rendimiento en los juegos con CPUs antiguas, al permitir que el procesado de los gráficos utilice todos los núcleos de la CPU, y no sólo uno o dos. Nuevas técnicas como la computación asíncrona aprovechan mejor el hardware.

La eficiencia energética se ha disparado en los últimos años, y uno de los grandes beneficiados han sido los portátiles gaming.

¿Cómo elegir uno?

Si echas un vistazo a cualquier tienda de informática verás que existen docenas de portátiles gaming. ¿En qué se diferencian de los modelos estándar? Los portátiles gaming suelen ser más voluminosos, porque requieren una buena ventilación. Las pantallas también son más grandes. De 15 o 17 pulgadas, incluso más.

Ten en cuenta que un portátil gaming es más caro que su equivalente de sobremesa. Un modelo básico cuesta unos 700€, pero si quieres jugar a 1080p con opciones gráficas al máximo tendrás que aflojar unos 1500 o 2000€.

En un ordenador de este tipo debes calibrar cuatro elementos crí-



Teclados mecánicos y retroiluminados. Son imprescindibles para jugar a oscuras. Deben reconocer varias teclas a la vez.



Tarjeta gráfica externa. Algunos modelos admiten periféricos para mejorar aún más sus prestaciones.

ticos: pantalla, procesador, tarjeta gráfica y memoria.

La pantalla debe tener un resolución mínima de 1920x1080 píxeles (1080p). Existen pantallas portátiles 2K e incluso 4K, pero en un tamaño tan pequeño, jugar a 1080p y 60 fps puede resultar suficiente. Cuanto más grande sea la pantalla, lógicamente, más espectacular se verán los juegos. No bajes de 15 pulgadas, aunque ten en cuenta que siempre podrás conectar el portátil a un monitor o TV.

En el mercado móvil, Intel y NVDIA le llevan ventaja a AMD, así que nuestro consejo es que optes por un procesador Intel y una GPU NVIDIA, aunque las últimas GPU de AMD también ofrecen buen rendimiento.

Para jugar, imprescindible un Intel i5 de Sexta Generación o un i7 (mejor este último). Existen siete generaciones y con cada salto evolutivo se reduce el consumo y aumenta la potencia. Actualmente los portátiles gaming más potentes montan procesadores Intel de sexta generación Skylake, pero ya se han puesto a la venta los primeros chips de séptima generación Kaby Lake, aunque por ahora en sus versiones básicas de dos núcleos. A este respecto, dentro de cada familia hay muchas variantes de i5 o i7, así que busca las versiones más potentes.

En el caso del chip gráfico, las versiones para portátiles suelen tener la letra M detrás del nombre, por ejemplo, GTX 980M. Consumen menos pero también son menos potentes que su equivalente de sobremesa.

También existen portátiles gaming que montan la GPU completa de sobremesa. Tienen sistemas de disipación especiales e incluso exigen estar conectados a la corriente para funcionar.

Si quieres jugar con garantías hay que optar, como mínimo, por un GPU GTX 970M o 980M, aunque nuestro consejo es dar el salto a las GPUs de la Serie 10 de NVIDIA.

La mayoría de los juegos funcionan con 4 GB de RAM, pero es recomendable instalar al menos 8 GB.

Los detalles cuentan

El sistema de disipación de calor debe ser de calidad, pues es un tema clave en un portátil gaming. La carcasa, mejor metálica.

Es recomendable instalar el S.O. en un disco SSD, pero los juegos ocupan mucho, así que un disco duro de 1 TB es obligatorio. Ahora se llevan los discos híbridos que ofrecen las dos soluciones.

Windows 10 es imprescindible; es el que mejor optimiza el consumo e incorpora todas las novedades gráficas a través de DirectX 12. Además lo incluyen todos los ordenadores nuevos por defecto.

Elegir el portátil gaming ideal no es sencillo. Para ayudarte, hemos seleccionado los mejores modelos de las principales marcas, junto a alternativas más baratas. **J.A.P.**

LA NUEVA SERIE 10 DE NVIDIA



La versión portátil de la nueva familia 10 de NVIDIA mantiene las principales características de las de sobremesa, con un 40% más de rendimiento respecto a la generación anterior.

Está preparada para jugar a 2K y 4K con ajustes gráficos medios en juegos potentes. Utilizando técnicas de fabricación como Dual-FET, NVIDIA ha aumentado la velocidad y reducido consumo y ruido. Las versiones portátiles son tres veces más potentes cuando se usan con RV, y compatibles con las tecnologías de las versiones de sobremesa: VRWorks, VRWorks Audio, Single Pass Stereo, Lens Matching Shades, Physx for VR, etc.

Los portátiles que incorporen estos chips podrán usar pantallas con G-SYNC a 120 Hz, así como la primera pantalla G-SYNC con resolución 1440p.

Para ahorrar batería implementa un modo BatteryBoost que mantiene los fps en 60, en juegos que generan muchos más.

Son también compatibles con el capturador NVIDIA Ansel y con el vídeo HDR, si conectas el portátil a una tele 4K HDR, y por supuesto, con DirectX12 y Vulkan.





ESPECIFICACIONES	GTX 1060	GTX 1070	GTX 1080
Fabricación	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET
NVIDIA CUDA cores	1280	2048	2560
Velocidad de reloj (base)	1404 MHz	1442 MHz	1556 MHz
Velocidad de reloj (boost)	1670 MHz	1645 MHz	1733 MHz
Memoria VRAM	6 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5X
Interfaz de memoria	192-bit	256-bit	256-bit
Flujo de datos	8 Gbps	8 Gbps	10 Gbps
Ancho de banda	192 GB/sg	256 Gb/sg	320 GB/sg
Conectores	HDMI 2.0, DP 1.2, DL-DVI	HDMI 2.0b, DP 1.4, DL-DVI	HDMI 2.0b, DP 1.4, DL-DVI

ACER PREDATOR 21X, EL PRIMER PORTÁTIL CON PANTALLA CURVA

Una de las estrellas de la pasada feria IFA 2016 fue el portátil gaming Acer Predator 21X, una auténtica "bestia" que batió varios récords Guinness de una sentada. Se trata, además, del primer portátil disponible con pantalla curva.

Alcanza las 21 pulgadas y resolución 2K (2560x1080). Incluye además la tecnología Eye Tracking de Tobii, que te permite apuntar a los enemigos con la mirada, pues reconoce la posición de los ojos en la pantalla. Este sistema también se incluirá en algunos monitores de la marca.

El procesador elegido es un Intel i7 Kaby Lake de Séptima Generación, aunque no se ha especificado el modelo porque ni siquiera Intel ha anunciado la gama alta. Con 32 o 64 GB de memoria RAM. Pero lo más asombroso es la GPU dual GTX 1080. En efecto, dos chips GTX 1080 en un portátil.

Teclado metálico, sonido con 4 altavoces y dos subwoofers, y disipación con ventiladores mecánicos Aeroblade, completan sus características técnicas. El precio aún es una incógnita, pero ve reservando varios miles de euros...



LO MEJOR DE LO MEJOR

ASUS ROG GX700 VO



La gama Republic of Gamers de ASUS es bien conocida. En el momento de escribir este artículo aún no han llegado a España los modelos con la serie 10 de NVIDIA, así que lo más potente que tenemos es este ASUS ROG GX700 VO, el primer portátil con refrigeración líquida desmontable, así que se puede aumentar el rendimiento del chip GTX 980 completo que incorpora hasta un 43%. Todo está pensado para el jugador: teclado con rollover de 30 teclas, procesador i7 6820HK con hasta 64 GB de memoria DDR4, auriculares mejorados con conversores DAC ESS Sabre...

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6820HK 4 cores a 2.7 GHz
- **Memoria:** Hasta 64 GB DDR4 a 2133 Mhz (2800 Mhz OC)
- **GPU:** GTX 980 / 8 GB GDDR5
- **Pantalla:** 17,3 pulgadas 1920x1200
- **Almacenamiento:** PCI Express x4 con 256 o 512 GB discos duro o SSD
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, 3 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Bluetooh 4.0, lector de tarjetas, Thunderbolt, HDMI, DisplayPort
- **Batería:** 6 celdas, 93 Whrs
- **Peso:** 3.6 Kg (4.8 Kg con el docking)
- **S.O.:** Windows 10 Home o Pro
- **Precio:** Desde 2.999 € en PC Componentes.
- *www.asus.com/es/Notebooks/ROG-GX700VO/*

MOUNTAIN GRAPHITE VR

Mountain es otra de las compañías que se ha ganado un nombre en el mundo del gaming gracias a su excelente hardware.

Este modelo lleva la coletilla VR porque está preparado para alimentar la realidad virtual de los visores HTC Vive u Oculus Rift.

Su procesador es uno de los más rápidos, el i7 6700 a 3.4 GHz, con 16 GB de RAM. La tarjeta incluida es la GTX 980 LT con 8 GB. Su pantalla de 17,3 pulgadas IPS tiene resolución 1080p y sincronización G-SYNC. La batería alcanza las 2.5 horas de juego intenso.

Existen configuraciones avanzadas con más memoria y 4K, pero el precio se dispara.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700 4 cores a 3.4 GHz
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 980 LT con 8 GB
- **Pantalla:** 17,3 pulgadas IPS G-SYNC 1080p
- **Almacenamiento:** SSD de 256 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, 3 USB 3.0, Thunderbolt 3, USB 3.1 Tipo C, Bluetooth 4.0, lector de tarjetas, HDMI, 2 x DisplayPort
- **Batería:** 8 celdas 82 Wh
- **Peso:** 3,9 Kg
- **S.O.:** Windows 10 Home o Pro
- **Precio:** 2.969 € en Mountain
- *www.mountain.es/portatiles/graphite-vr*

MSI GT73VR



La compañía taiwanesa MSI ha sido una de las primeras en traer los nuevos laptop con GPUs de la Serie 10 a España. La gama GTxxVR estrena los nuevos chips GTX 1060, 1070 y 1080.

Hemos elegido el MSI GT73VR porque monta una GTX 1070, sin dispararse demasiado en el precio.

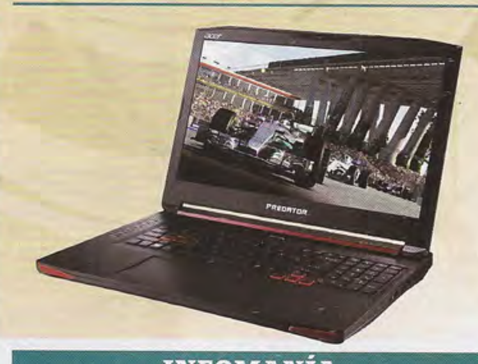
La impresionante pantalla de 17,3 pulgadas que incorpora con resolución 4K y 120 Hz, tiene un tiempo de respuesta de sólo 5 ms.

Presume de Intel i7 6700HK de sexta generación, con 16 Gb de RAM y disco duro de 1 TB + SSD. Aunque pesa bastante, destaca por su fino grosor de apenas 2 centímetros. Con su teclado retroiluminado en relieve, podrás jugar completamente a oscuras.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK 4 cores a 2.6 GHz
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 1070 / 8 GB GDDR5
- **Pantalla:** 17,3 pulgadas 4K Ultra HD con G-SYNC
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB + SSD de 256 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, 5 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Bluetooh 4.1, lector de tarjetas, HDMI, DisplayPort
- **Batería:** 8 celdas
- **Peso:** 3.9 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 2.999 € en PC Componentes y Amazon.
- *www.msi.com/Laptop/GS73VR-6RF-Stealth-Pro.html*

ACER PREDATOR 17



Los nuevos Predator de la serie 10 de NVIDIA anunciados en IFA aún no han llegado a España, así que nos tendremos que conformar con este Acer Predator 17 que mantiene el tipo gracias a su GPU GTX 980M con 4 GB de memoria dedicada. Esta versión monta una pantalla de 17,3 pulgadas 1080p, aunque también está disponible a 4K, pero sube bastante el precio. El procesador es el clásico Intel i7 6700HQ, con 32 GB de RAM.

Incluye la tecnología Killer DoubleShot Pro, que reduce la latencia en el juego online, al dar prioridad a los datos del juego. El teclado retroiluminado personalizable contiene teclas de macro en los laterales, y el sonido ruge con sus 4 altavoces y dos subwoofers.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ 4 cores a 2.6 GHz
- **Memoria:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GTX 980M / 4 GB
- **Pantalla:** 17,3 pulgadas 1080p
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB + SSD de 256 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, USB 3.0, lector de tarjetas, HDMI, DisplayPort
- **Batería:** No especificado.
- **Peso:** 7 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 2.241 € en Amazon.
- *www.acer.com/ac/es/ES/content/predator-17-series*

ALIENWARE 17



Aquí tienes un portátil gaming con un diseño premium que entra por los ojos. Su carcasa de fibra de carbono se ilumina, así como el teclado, y es completamente personalizable. La pantalla de 17,3 pulgadas con resolución 4K y tecnología IP es espectacular. Monta un potente i7 6700HK y, eso sí, se queda un poco corto de memoria, 8 GB, aunque es ampliable.

La GPU es GTX 980M, con 8 GB de VRAM. Tiene también conector USB Tipo C reversible y puedes acoplarle un Amplificador de Gráficos Alienware, una carcasa externa para almacenar una tarjeta gráfica de sobremesa, la que tu quieras, pues en realidad es un bus PCI externo.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK 4 cores hasta 4.1 Ghz (Boost)
- **Memoria:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 980M con 8 GB GDDR5
- **Pantalla:** 17,3 pulgadas IPS G-SYNC 4K (3840x2160)
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB
- **Conexiones:** Conector de red RJ45, 3 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Thunderbolt 3, Bluetooth 4.0, lector de tarjetas, HDMI
- **Batería:** No facilitado
- **Peso:** 3,7 Kg
- **S.O.:** Windows 10 Home o Pro
- **Precio:** 2.349 € en Dell
- *www.dell.com/es/p/alienware-17-r3*

ALTERNATIVAS ASEQUIBLES

ASUS ROG G501VM

En la gama media de Republic of Gamers tenemos este modelo que ahora mismo presume de una excelente relación calidad/precio.

Si buscas un portátil gaming que al mismo tiempo siga siendo ligero, el ASUS ROG G5001VM ofrece un buen rendimiento en apenas dos centímetros de grosor. Presume de ser uno de los más fríos del mercado, gracias a su sistema de refrigeración Hyper Cool.

Su hardware no es puntero pero aún se defiende muy bien. Monta un procesador Intel Core i7 4720HQ de cuarta generación, con 16 GB y GPU GTX 960M.



INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ 4 cores a 2.6 Ghz
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960M con 4 GB GDDR5
- **Pantalla:** 15,6 pulgadas con resolución 1080p
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB + SSD 128 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac + Intel WiDi, conector de red RJ45, 3 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Bluetooth 4.0, HDMI, lector de tarjetas
- **Batería:** 4 celdas
- **Peso:** 2.06 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 1.309€ en PC Componentes.
- *www.asus.com/es/Notebooks/Gaming-Series-Products/*

HP OMEN 17



La clásica compañía HP también se apunta a la moda gaming con las gamas Pavilion y Omen. Hay anunciados modelos con tarjetas GTX 1070 pero aún no están a la venta. Este que hemos seleccionado usa un chip GTX 960M, que ya es casi gama baja, pero a cambio el precio es asequible.

El procesador es un Intel i7 de Sexta Generación con 8 GB de RAM. Nos gusta especialmente su teclado retroiluminado, y la calidad en la fabricación que siempre garantiza HP. Un buen equipo de entrada para jugadores poco exigentes.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ 4 cores a 2.6 GHz
- **Memoria:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960M con 4 GB GDDR5
- **Pantalla:** 15,6 pulgadas IPS 1080p con G-SYNC
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB y SSD de 128 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, 2 USB 3.0, USB 2.0, Bluetooth 4.2, lector de tarjetas, HDMI, grabadora DVD
- **Batería:** 6 celdas 62 Wh
- **Peso:** 2,85 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 1.199 € en la Tienda HP
- *store.hp.com/SpainStore/Merch/offer.aspx?p=c-OMEN-by-HP-laptop*

MSI GT62VR DOMINATOR PRO



No tienes que pedir un préstamo para tener un portátil gaming con lo último en tecnología gráfica. El nuevo MSI GT62VR posee una GPU GTX 1060 con 6 GB de RAM a precio de la generación anterior.

El resto de su hardware también está muy equilibrado. El i7 6700HQ rinde muy bien sin ser el más alto de su gama, y los 16 GB de RAM son más que suficientes para el software actual. La pantalla "sólo" es 1080p, pero es una buena resolución para las 15 pulgadas, y con la GTX 1060 podrás alcanzar los 60 fps en casi todos los juegos.

Ojo porque viene con FreeDOS, así que tendrás que añadir tu propio Windows.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ 4 cores a 2.6 GHz
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 1060 con 6 GB GDDR5
- **Pantalla:** 15,6 pulgadas 1080p con G-SYNC
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB + SSD de 256 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11 b/g/n, conector de red RJ45, 3 USB 3.0, USB 2.0, USB 3.1 Tipo C, Bluetooh 4.1, lector de tarjetas, HDMI, DisplayPort
- **Batería:** 8 celdas
- **Peso:** 2,94 Kg
- **S.O.:** FreeDOS
- **Precio:** 1.499 € en PC Componentes y Amazon.
- *www.msi.com/Laptop/GT62VR-6RD-Dominator.html*

ALIENWARE 13

Si no tienes mucho espacio o te interesa la portabilidad, este modelo de Alienware con pantalla de 13 pulgadas quizá te interese. Su hardware no impresiona, pero cumple. Monta un i5 con 8 GB de RAM y una GTX 960M.

Como su hermano mayor posee una carcasa cuya iluminación puedes programar, y también es posible añadir un bus PCI Express externo llamado Amplificador de gráficos Alienware, al que puedes conectar cualquier tarjeta de sobremesa. Todo el hardware base que ves en las especificaciones, es ampliable.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i5 6200U 2 cores hasta 2.8 Ghz (Boost)
- **Memoria:** 8 GB DDR3
- **GPU:** GTX 960M con 2 GB GDDR5
- **Pantalla:** 13 pulgadas 1366x768 antireflejos
- **Almacenamiento:** Disco duro 500 GB
- **Conexiones:** Conector de red RJ45, 2 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Bluetooth 4.0, lector de tarjetas, HDMI
- **Batería:** No facilitado
- **Peso:** 2 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 1.249 € en Dell
- *www.dell.com/es/p/alienware-13-r2*

LENOVO IDEAPAD Y700

Aunque Lenovo no es una compañía especializada en gaming es el mayor fabricante de PCs del mundo, y tiene algunos modelos de portátiles pensados para jugar. Uno de los más interesantes es este Ideapad dotado de un procesador Intel i7 de Sexta Generación y 16 GB de memoria DDR4. El chip gráficos es un GTX 960M, que ya se queda un poco justo, pero aguanta bien con opciones gráficas medias. La pantalla, de 15,6 pulgadas, tiene tecnología IPS antireflejos y resolución 1080p. No es una revolución pero tiene un hardware equilibrado.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ 4 cores a 2.6 GHz
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960M con 4 GB GDDR5
- **Pantalla:** 15.6 pulgadas IPS 1080p con G-SYNC
- **Almacenamiento:** SSD de 512 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45, 2 USB 3.0, USB 2.0, Bluetooh 4.0, lector de tarjetas, HDMI
- **Batería:** 4 celdas 60 Wh
- **Peso:** 2,6 Kg
- **S.O.:** Windows 10
- **Precio:** 1.599 € en Lenovo Shop.
- **Web:** *shop.lenovo.com/es/es/laptops/ideapad/y700-series/y700-15/*

EL MEJOR SONIDO PRO PARA EL GAMER

TURTLE BEACH ELITE PRO

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 199,99 €
Más información: Turtle Beach **Web:** *www.turtlebeach.com*

Los Elite Pro de Turtle Beach son bonitos, pero no destacan por su diseño. Lo hacen por ofrecer un **sonido extremadamente nítido**, incluir un micro de juego profesional para un chat impecable al jugar en equipo, y un diseño, fabricación y componentes que lo hacen idóneo para cualquier gamer, aunque hay que tener en cuenta que está pensado como **producto profesional, para eSports**.

Los Elite Pro ofrecen una calidad de audio sensacional y, además, **la comodidad ha sido un factor determinante** en su diseño y materiales. Puedes estar horas con ellos sin notar molestias, presiones ni sudoración y, además, son perfectos pensados para los jugadores que usen gafas. ¡Son espectaculares en su conjunto!

INTERÉS ■■■■■■■■■■





ELITE PRO MIC

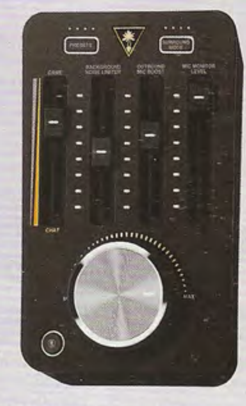


La comunicación con compañeros de equipo es vital en la competición pro -y en cualquier modo multijugador por equipos, en realidad-. El Elite pro Mic es una mejora del micrófono que incluyen los auriculares, aunque se trata de un accesorio realmente pensado para la competición pro, con cancelación de ruido casi total. Si no es tu caso, no lo necesitas; y te ahorras los 39,99 € que cuestan.



ELITE PRO TAC

Configurar condiciones de entrada y salida de sonido es vital para una concentración óptima. Los jugadores pro lo saben bien, por eso un accesorio como el Elite Pro T.A.C. (tactical audio controller) es tan útil. Existe un pack que vende auriculares y T.A.C. juntos, pero si ajustar la potencia de micro y la reducción de ruido con precisión total no es imprescindible para ti, quédate sólo con los auriculares. El Elite Pro T.A.C. cuesta 179,99 €.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Consola de conexión de chat:** 4 pole 3.5 mm estéreo jack
- **Conexión de audio:** 4 pole 3.5 mm jack
- **Diseño del micrófono:** Removible, omnidireccional
- **Altavoces:** 50 mm NanoClear
- **Silenciador de audio:** Sí
- **Peso:** 1.100
- **Respuesta a la frecuencia del altavoz:** 12Hz-22kHz
- **Diseño del auricular:** Sobre oreja
- **Material de cinta para la cabez/almohadilla:** Spandex, cuero, espuma con gel de memoria
- **Conexión de dispositivos móviles:** 4 pole 3.5 mm estéreo jack
- **Salida óptica:** No
- **Conexión de micrófono del PC:** 4 pole 3.5 mm estéreo jack
- **Compatibilidad:** PS4, Xbox One, PC

AMPLIFICADOR EN LÍNEA:
- **Entrada para Euroconector:** 4 pole 3.5 mm jack
- **Refuerzo de graves:** No
- **Silenciar Interruptor:** Sí

TRANSMISOR:
- **Entrada de audio:** estéreo
- **Longitud del cable:** 1.5 m

NUESTRA OPINIÓN

Aunque no es un producto que vaya dirigido a la mayoría de jugadores, al ser unos auriculares pensados para obtener el mejor resultado en competición pro, si puedes permitírtelos y acostumbras a jugar con amigos, los Elite Pro son una opción fabulosa para disfrutar de unas condiciones de audio de primera.



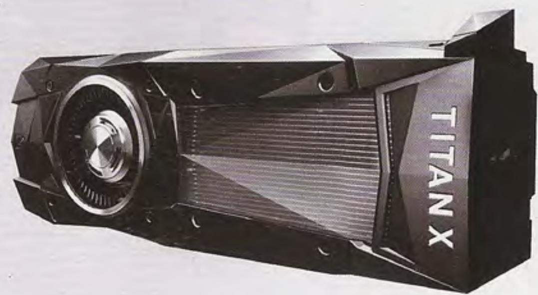
VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■■
DISEÑO	■■■■■■■■■■
PRESTACIONES	■■■■■■■■■■
GAMING	■■■■■■■■■■
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■■

¡NO HAY GRÁFICA MÁS PODEROSA!
NVIDIA TITAN X

Producto: Tarjeta gráfica de alta gama **Precio:** 1310 €
Más información: NVIDIA **Web:** *www.nvidia.es*

Tras anunciar la familia 10, NVIDIA confirmó la existencia de su tarjeta gráfica más poderosa, basada en tecnología Pascal. **La Titan X es un cañón** que incorpora 12 GB de memoria GDDR5X, su frecuencia de memoria es de 10 Gbps y su frecuencia acelerada real es de 1531 MHz. Sus **3584 núcleos CUDA** permiten un rendimiento de 11 TFLOPS/s. Y sí, eso tiene un enorme precio...
INTERÉS



CONTROL PRECISO Y FLUIDO
THRUSTMASTER TWCS

Producto: Mando de Potencia. **Precio:** 79,99 €
Más información: Thrustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*



El TWCS de Thrustmaster es un mando de potencia pensado para hacer inigualables las partidas en simuladores. Incorpora 5 ejes en el mando, un ministick de 2 ejes, timón con ángulo de 15°... **Tiene 14 botones de acción**, es ergonómico y su estabilidad es perfecta. Es **compatible con el software TARGET** de Thrustmaster y se puede combinar con joysticks, como el T16000 FCS, en una pareja perfecta.
INTERÉS

POTENCIA Y EQUILIBRIO ASEQUIBLES
VERSUS PC PLATINUM LITE

Producto: PC Gaming **Precio:** 969 €
Más información: Versus Gamers **Web:** *www.vsgamers.es*

Una configuración a medida realizada entre Versus Gamers y El Chapuzas Informático, la popular web de hardware, ha dado como resultado un PC gaming de **estupendo equilibrio entre rendimiento y precio**, con un diseño de lo más atractivo y gran potencia: Core i5 6400, GeForce GTX 1060 de 6 GB, SSD de 240 GB, 8 GB de RAM DDR4... ¡Y todo por menos de mil euros!
INTERÉS



TECNOGAMING



SOUND BLASTERX KATANA

La elite del sonido según Creative, llega con el **Sound BlasterX Katana**, un sistema con iluminación Aurora Reactive, conversor DAC de 24 bit, 2 altavoces de medios, 2 de agudos, subwoofer, **sonido 7.1 para juegos y películas** y decodificador Dolby Digital 5.1, por 299,99 €.
www.blasterx.com



THERMALTAKE CORE G3 SLIM ATX

Mostrado por primera vez como prototipo en el COMPUTEX 2016, este **chasis ATX de Thermaltake** ya está disponible, pensado para alojar componentes que soporten **sistemas gaming 4K y RV**. Lo mejor: un diseño para refrigeración extrema, ya sea de pie o tumbado.
www.thermaltake.com



TRUST GXT 880

La resistencia del **teclado mecánico Trust GXT 880** -y su hermano menor, el GXT 870- se basa en teclas, con iluminación de LED integral, pensadas para durar hasta 50 millones de pulsaciones. Usa **tecnología N-key Rollover** y ofrece 5 ms de respuesta. Sale por algo menos de 120 €.
www.trust.com



BG HORNET

El diseño elegante y con iluminación RBG del ratón gaming **Hornet de BG** no es su punto más destacado, pero sí el más llamativo. Lo mejor es su sensor óptico Avago A3050, su memoria interna para macros y **4 niveles de DPI (hasta 4000)** que se puede cambiar al vuelo. Por 24,90 €.
www.bg-gaming.com



27" DE PERFECCIÓN
AOC AGON AG271QG

Producto: Monitor gaming **Precio:** 699 €
Más información: AOC
Web: *aoc-europe.com/es*

Los jugadores exigentes buscan la perfección, pero la perfección cuesta. Muy cerca de esa perfección intenta quedarse **el AG271QG,** cuyas características son impresionantes: resolución de 2560x1440 píxeles, contraste típico 1000:1, contraste dinámico 50.000.000:1, luminosidad máxima de 350cd/m2 y tasa de refresco de 165 Hz, con tiempo de respuesta de 4 ms. Incluye **Nvidia G-Sync**, dos salidas de vídeo, HDMI y DisplayPort 1.2a, 4 puertos USB 3.0 y un gancho lateral para colgar los auriculares.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

UNA SEMITORRE A TU GUSTO
NOX MODUS

Producto: Chasis ATX/mATX **Precio:** 29,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-extreme.com*

Si hay algo que Nox cuida es la variedad de su oferta de chasis para adaptarse a las necesidades de jugadores y bolsillos. El Modus es un excelente ejemplo. Es una **semitorre compacta y robusta, compatible con placas ATX y mATX**. Ofrece 2 bahías externas de 5,25" y 3 internas, dos de 3,5" y una de 2,5". Viene en negro y posee 4 versiones con ventilador frontal sin LED o con LED azul, rojo o verde.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



CREACIÓN A TAMAÑO MÍNIMO
DA VINCI MINI W

Producto: Impresora 3D **Precio:** 299 €
Más información: XYZ Printing **Web:** *eu.xyzprinting.com*

La impresión 3D hace tiempo que se ha convertido en una tecnología al alcance de casi todo el mundo, con impresoras cada vez más potentes y asequibles. La **Da Vinci Mini W es el último modelo de XYZ Printing**, presentado en el IFA 2016. Está equipada con WiFi, mide 15x15x15 cm y no requiere ningún tipo de montaje ni ajuste. Está pensada para usuarios de todo tipo y experiencia.

INTERÉS ■■■■■■■□□□



ESTÉREO DIVERTIDO
RAGE Z50

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 51,90 € (en color)
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*



Los **Rage Z50** son una de las series más conocidas y populares de Ozone, que llegan ahora renovados en su diseño. Se dividen en **dos series, classic y glow** –la primera es ligeramente más barata, con auriculares en blanco y negro–, pero todos poseen los mismos materiales, como cuero suave y plástico ligero para ofrecer comodidad y buen rendimiento.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

¡HAZ OÍR TU VOZ EN LA RED!
TURTLE BEACH STREAM MIC

Producto: Micrófono profesional **Precio:** 79,99 €
Más info: Turtle Beach **Web:** *www.turtlebeach.com*



Cada vez es más común que los gamers hagan **streaming de sus partidas desde consolas o PC**. El Stream Mic de Turtle Beach está pensado para ellos –y también es compatible con Mac–, como el primer **micrófono profesional de escritorio** plug and play. Ofrece patrones y software adaptables, tiene una matriz de doble cápusula y procesado digital avanzado. Llegará el 23 de de Octubre.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

EL TECLADO QUE LO AGUANTA TODO
LOGITECH G213 PRODIGY

Producto: Teclado gaming **Precio:** 81,99 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com/es-es*

Aunque la torpeza no es algo de lo que se vanaglorie un gamer, alguna vez a todos nos ha pasado eso de tirar el agua o el refresco en un movimiento involuntario y dejar el teclado chorreando. El **G213 Prodigy de Logitech** consigue que no nos preocupemos más porque vuelva a ocurrir, pues es un teclado RGB, con iluminación personalizable... **¡resistente a salpicaduras de líquidos!** ¡Genial!
INTERÉS



MÁS RÁPIDO, MÁS OVERCLOCKING
G.SKILL KIT TRIDENT Z DDR4 3866 32 GB

Producto: Memoria RAM **Precio:** Por confirmar (4 x 8 GB)
Más información: G.Skill **Web:** *www.gskill.com*



El atractivo del **nuevo kit anunciado por G.Skill de su memoria Trident Z DDR4 a 3866 MHz, con 32 GB** (4 x 8 GB) es innegable para el jugador más exigente, aunque a la hora de escribir estas líneas aún no se había confirmado su precio. Los cuatro módulos funcionan a un voltaje de 1.35v y tienen unas latencias de 18-19-19-39. Soporta el **perfil Intel XMP 2.0**, para un fácil overclocking.
INTERÉS

POTENCIA EN ESPACIO MÍNIMO
SOUND BLASTER X KRATOS S5

Producto: Altavoces gaming **Precio:** 159.99 €
Más información: Creative **Web:** *www.blasterx.com*

Disfrutar del mejor sonido sin necesidad de armar un circo con satélites laterales y traseros es complicado, pero a veces es posible. Los **BlasterX Kratos S5, un sistema 2.1 gaming**, incluyen dos altavoces de 4" de gran potencia y buenos tonos medios, y un subwoofer de 6.5". Es capaz de virtualizar **sonido 7.1 envolvente** y ofrece 120 vatios de potencia con conectividad USB 2.0.
INTERÉS



TECNOTREND



MSI VR ONE

Los fans de la tecnología que hayan probado ya visores RV sabrán que el cableado de los mismos es un engorro para disfrutar la experiencia. Por eso **MSI ha presentado el VR One**, un PC mochila de gran potencia, en el TGS 2016. Es una pasada, pero costará casi 3000 euros. ¡Para los caprichosos!
gaming.msi.com



OCULUS TOUCH

Y siguiendo con la RV y el hardware asociado al formato, se ha filtrado que **Oculus lanzará los mandos Touch en Noviembre**. La noticia saltó cuando la tienda online alemana de MediaMarkt colgó una página con el producto, que retiró al poco tiempo. El precio era de 199 €. ¿Será verdad?
www.oculus.com



CREATIVE BLASTERX SENZ3D

Una **interacción más natural con sistemas que usen Windows 10** es lo que busca la Senz3D de Creative. Esta cámara está pensada reconocimiento gestual con las manos en juegos, aunque también para streaming en Twitch, con personalización de fondos. Costará 199,99 €.
www.creative.com

NUEVA GENERACIÓN DE SILLAS DX RACER



La gama **Sentinel Series de sillas gaming de DX Racer** se presentó en la pasada Gamescom, añadiendo cinco nuevos modelos con respaldo sobredimensionado para sujetar la columna. Están fabricadas con espuma de alta densidad y con una base de aluminio, aguantando hasta 160 kg.
www.dxracer.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR


CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €

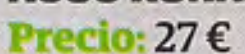

PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €


RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €


TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €


DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €


UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €


MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €


ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €


TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €


RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 42,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.





PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.

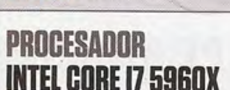


TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



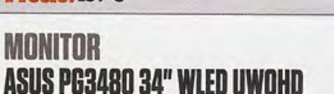
TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 969 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24 6QE 4K-004ES

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" y 4K de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También hay variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 4 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4.299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

NEWCOOLPC GAMER XI

Precio: 959,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamer XI de Coolmod actualiza otra vez parte de sus componente, aunque sigue con un precio por debajo de los 1000€ con un nivel de equipamiento sensacional. Una opción estupenda para el aficionado.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 8 GB (2 x 4 GB) 2400 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA3 + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1.267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

MSI NIGHTBLADE X2-084EU

Precio: 1.999 € **Disponible:** *www.game.es*

Equilibrado, compacto, potente... Este modelo de Nightblade sigue siendo un gran equipo, pese a no equipar las gráficas 10 de Nvidia. Es muy posible que veamos en breve un modelo actualizado.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 980 Ti
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 2 TB GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Ha actualizado algunos de sus componentes, lo que lo hace aún más atractivo.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 969 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers, un PC que puede dar mucha guerra durante años gracias a su equipamiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.05

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

PCCOM PLATINUM PLUS

Precio: 1.989 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

Pese a no montar la más alta de las gráficas de la serie 10 de Nvidia, el nuevo modelo Platinum Plus ofrece un equipamiento envidiable, con una CPU de última generación y 16 GB de RAM para jugar a gusto.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.879 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de la nueva línea de equipos CoolPC Nvidia, el Gamers V viene a ser el tope de gama razonable, que dentro de un exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas y poderosas gráficas en modo SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 8 GB
- **Discos:** 256GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QF-060ES APACHE PRO HEROES

Precio: 1.399 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA



- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 970M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA



- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA



Leyendas milenarias, la Fuente de la Juventud. Si quieres saber lo que es una aventura de verdad, no te pierdas este juegazo... ¡valorado en 10 euros!

Un par de años tras el descubrimiento de América, una madre da a luz a su segundo hijo. Es 1494, y ella sabe que será quemada por brujería por la Inquisición. Le pide a su amigo Thabit que ponga a salvo a sus hijos, pero no podrá evitar que los inquisidores se apoderen de un misterioso medallón familiar.

Sí, el comienzo de la trama que da forma a «La Ciudad Perdida de Zerzura» ya pone todos los ingredientes para incitarnos a disfrutar de una aventura de las buenas: misterios, leyendas, tragedia, magia... Y la historia comienza 20 años después de este momento, cuando los hermanos Ferrán y Hakem reciben un fragmento de un cristal procedente de tierras lejanas, que los llevará a un viaje por el Mediterráneo en busca de la leyenda de Zerzura y de la Fuente de la Juventud.

¡Vive la leyenda!

Durante esta genial aventura nos encontraremos con hasta 40 personaje diferentes que llevarán a Ferrán, el inventor, y Hakem, el experto en cultura egipcia, a recorrer más de 30 escenarios diferentes, resolver distintas anigmas y superar desafíos y, en definitiva, a vivir una aventura alucinante en pos de una leyenda... ¿inexistente?

«La Ciudad Perdida de Zerzura» es una de las mejores aventuras que hayas jugado, y un auténtico juegazo valorado en 10 euros... ¡de regalo con Micromanía!

> "Viaja desde Barcelona a Egipto en busca de la leyenda y la ciudad perdida de Zerzura"

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.





Los hermanos Ferrán y Hakem protagonizan una aventura alucinante de más de 30 horas de duración en la que conoceremos a 40 personajes distintos.



La Fuente de la Juventud aguarda al final de la aventura. O eso dice la leyenda. La búsqueda de la ciudad perdida de Zerzura nos lleva a un recorrido por el Mediterráneo en el que visitaremos Barcelona, Malta, Trípoli, Egipto... ¡una pasada!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «La Ciudad Perdida de Zerzura» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700, Intel X300) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

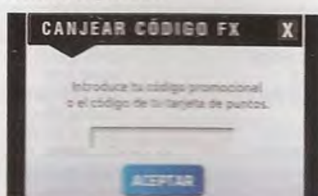
CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

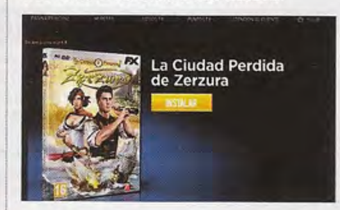
Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «La Ciudad Perdida de Zerzura». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego, pincha sobre «La Ciudad Perdida de Zerzura» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.





DEUS EX MANKIND DIVIDED

¡Auméntate y únete al futuro!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción/Rol **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Eidos Montreal/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 49,99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.deusex.com* Información abundante del juego.	**Tipos de aumentos:** 7 **Aumentos totales:** 28 **Mejoras en armas:** Munición, carga, precisión, automática **Tipos de software de hackeo:** 5 **Escenarios:** Praga, Utulek, Londres, Dubai **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 2100 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 45 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



El mundo virtual se funde con el real en «Mankind Divided». Y una oscura conspiración terrorista está en marcha.



Potencia tus aumentos y abre nuevos caminos. No basta con activar un aumento, hay que gastar praxis para mejorarlos.



Estamos en la recta final, pero aún no sabemos qué pasará... La trama pierde fuelle al final, pero es bastante buena.



Nuestro mundo se ha convertido en una sociedad apartheid para los aumentados. El futuro parecía esplendoroso, pero la sociedad teme a los diferentes. ¿Son terroristas los aumentados?



Mucha cobertura, mucha paciencia, mucho sigilo. Las habilidades de Adam lo convierten en un tipo peligroso, pero a veces es mejor esperar, mirar y escoger con habilidad el paso a dar.

Es posible. Hemos pasado cerca de 20 horas para descubrir todo –o casi– lo que «Deus Ex Mankind Divided» ofrece al fan de la acción, el rol y el sigilo. Y no hemos matado a ningún personaje. Sí ha habido alguna muerte, pero no provocada por nuestra mano. Sí, hemos combatido, pero con armas no letales. Sí, hemos luchado cuerpo a cuerpo, pero hemos preferido dejar inconscientes a nuestros enemigos. ¿Que si podríamos haberlo hecho de otro modo? Sí, sin duda. Y eso es, precisamente, lo que «Mankind Divided» tiene en su esencia como nueva entrega de «Deus Ex»: la libertad del jugador para usar distintas estrategias, tácticas y arsenal para cumplir sus objetivos. Y, aunque en realidad no profundiza en las múltiples implicaciones que esto podría provocar en la historia, la relación con los personajes secundarios y más –en realidad las influencias están bastante predefinidas y se basan en un árbol de decisiones, más que en respuestas de IA–, la experiencia es bastante satisfactoria.

Sí, «Mankind Divided» podría ser más realista, variado y, sobre todo, largo, pero es un juego estupendamente diseñado.

> **"Acción, sigilo y rol se dan la mano en una historia cyberpunk contra el terrorismo futuro"**

Apartheid aumentado

Es el año 2029 y los aumentados se han convertido en apestados sociales. Parte de ellos han formado la ARC, una asociación que lucha por los derechos de los ciudadanos aumentados, ahora de segunda, pero entre la ARC ha surgido una facción radical. De hecho, el crimen organizado y el terrorismo ha aumentado y todo apunta a la ARC, pero... ¿es así?

Adam Jensen está en una posición fantástica para averiguar la verdad mientras lleva a cabo misiones para el GO29, ahora radicado en Praga en unas oficinas secretas, siendo la capital checa, además, una ciudad especialmente afectada por el asunto de los aumens. De hecho, el control al que están sometidos en barrios cerca-

ADAM JENSEN SE ACTUALIZA



Una explosión en un atentado en la estación de Praga descubre a Adam que alguien ha modificado su cuerpo con aumentos desconocidos. Estos nuevas injertos podrán darle habilidades como los disparos Tesla y otras. Al principio, su desbloqueo puede provocar inestabilidades en el cuerpo de Ada, pero, en realidad, puedes acabar el juego sin necesidad de usar ni una de estas nuevas habilidades.



Las oficinas del GO29 en Praga nos servirán para mantener contacto con nuestros superiores, descubrir alguos secretos de la historia y conocer a personajes muy relevantes en la historia.





¿Han sido los atentados orquestados por Talos Rucker y la ARC? La verdad puede no ser tan evidente y habrá que investigar a fondo en el gueto Utulek.

MODO BREACH: DENTRO DE LA RED

En una misión de la campaña aparece la incursión en la red para la recuperación de unos datos clave. Eidos ha hecho de esto un modo de juego único, el modo Breach.

El modo Breach se desarrolla en un entorno virtual en que nuestras habilidades de hackeo sirven para investigar y saquear servidores. Pero hay muchas trampas...





Nuestro avatar se enfrenta al sistema en forma de alarmas, guardias de seguridad virtuales y diversos obstáculos, en oleadas sucesivas. ¿Serás el mejor?



El uso del sigilo y las eliminaciones silenciosas ofrecen algunas de las escenas más llamativas en el combate. Un simple golpe o una llave y el enemigo quedará fuera de combate.



dos por la policía es enorme. La ley marcial es firme y cualquier sospechoso es detenido inmediatamente. Esto favorece la proliferación de mafias de todo tipo y, además, está el complejo Utulek, a las afueras de Praga. En esencia, una ciudad gueto en que los aumens están confinados. Y se dice que su líder, Talos Ruckner, controla la ARC desde allí, aunque es sólo un rumor.

Este es el mundo de «Mankind Divided». Frío, duro y tan falso como el nuestro, en que unos pocos viven a todo tren y muchos sufren apartados de la vista de los más favorecidos. Y, claro, es una sociedad hipertecnificada. Esto favorece el uso de tecnologías de todo tipo, incluyendo las que Adam Jensen usa en su cuerpo con los distintos aumentos que le permiten desde hackear todo a volverse invisible o convertirse en un titán.

> “La gran virtud del juego está en las distintas soluciones alternativas a todo desafío”

Libertad de acción

La trama de «Mankind Divided» es buena. No es brillante. Es, para nuestro gusto, demasiado simple y con pocas implicaciones reales en la interacción con los secundarios, pero con interesantes giros de guión. Es, también, bastante lineal. Y sin contar mucho más, porque es interante descubrirlo por ti mismo, sólo hay dos momentos críticos en el juego que impliquen dejar atrás parte del mundo para explorar, pero ni siquiera tienen una influencia real en la conclusión. Y eso es algo que se echa de menos en el juego: más amplitud. Un mundo más abierto y que cierre, de verdad, caminos al tomar decisiones, algo que haga mucho más rejugable –aunque lo es, y mucho– la aventura.

Por ejemplo, Adam tiene ahora nuevos aumentos. Más variados, más llamativos. No más poderosos, pero que dan más opciones de acción. Bien, es posible acabarse el juego sin usar ninguno.



Así que en esto se convierte Praga por la noche, ¿eh? Ciertas áreas y barrios desbloquean sus negocios a partir de cierto punto de la historia. Y todo se vuelve más... llamativo.



El uso de coberturas es vital para sobrevivir. Pero a veces todo puede irse al traste por un mapeado de controles algo tosco. Una pulsación errónea en su duración y quedarás al descubierto.

MIL Y UNA POSIBILIDADES

Los barrios de Praga no son demasiado grandes en extensión, pero las posibilidades a la hora de actuar en «Mankind Divided» son múltiples. Aquí van unas pocas...



Estudia los mapas para dirigirte a tu objetivo. Puede que de camino te topes con controles, caminos cerrados o descubras rutas secretas. Hay muchas sorpresas.



Configura las armas a tu gusto y hazlas letales o sólo aturdidoras. Su potencia, munición, precisión, etc. se pueden mejorar y cambiar constantemente.



Investiga los ordenadores, hackealos, busca los sistemas de seguridad. Es más sencillo perder cinco minutos con maña que provocar una masacre.



Usa tus aumentos con inteligencia. A veces gastar más en algo que nos haga ser persuasivos y dar una buena respuesta en una conversación puede cambiarlo todo.



Hackear es un pequeño arte, pero si usas el software adecuado en los sistemas más protegidos te ahorrarás muchos disgustos. O puedes hacerlo a pelo...

De forma intencionada o no, no afectan al juego, en la práctica, se juegue como se juegue, ya sea de forma más sigilosa y sutil, o más directa.

En cualquier caso, lo bueno del juego es la libertad de acción que ofrece. Se pueden resolver las misiones y desafíos de múltiples maneras, excepto casos muy puntuales que necesitas, por narices, desbloquear algún aumento específico para cumplir alguna misión secundaria.

Podría estar más pulido en asuntos como las coberturas, con controles toscos, pero el diseño de los escenarios y sus alternativas para la acción es algo brillante.

Muchos han hablado de problemas en el lanzamiento, pero salvo algún pequeño bug sin importancia no nos hemos topado con inconvenientes. En cualquier caso, el juego continuará –ya lo entenderás– y se resolverán, si hay alguno. Un estupendo juego, en suma, aunque no del todo genial. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



DEUS EX HUMAN REV.
La anterior entrega de «Deus Ex» se encargó de asentar las bases del diseño de acción de la nueva entrega. Ambientación y jugabilidad similares.

ALTERNATIVAS

REMEMBER ME
Nota: 84 — MM 221

BIOSHOCK
Nota: 98 — MM 219

NUESTRA OPINIÓN

Descubre la conspiración en una sociedad de ciberracismo. El mudo futuro ha convertido a los aumentados en apestados sociales y Adam Jensen debe luchar contra el terrorismo que apunta a la ARC.

LO QUE NOS GUSTA

- Las múltiples opciones existentes para superar desafíos y resolver las misiones del juego.
- El diseño de los escenarios, sus recovecos, caminos ocultos y posibilidades de acción es magistral.
- Los nuevos aumentos, pero puedes acabarlo sin ellos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos personajes que supuestamente tienen peso en la trama no pintan nada al final. Sólo hacen bulto.
- Demasiado corto, muy cerrado. La acción se sitúa en Praga, pero podría ser cualquier ciudad anónima.
- El mapeo de los controles en las coberturas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Mankind Divided» tiene muchas virtudes en el diseño de escenarios y caminos alternativos, así como en la acción y el uso alternativo múltiple de los aumentos, pero flojea en la trama -muy simple, con pocas ramificaciones-, es demasiado "lineal", con un mundo pequeño y muy cerrado. 20 horas para acabar un juego así por completo es muy poco.

LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 60

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 82



JUEGO RECOMENDADO micromanía

MASTER OF ORION

¡Es la hora de conquistar el universo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** NGD Studios/Wargaming Labs
- **Distribuidor:** Wargaming.NET
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **PVP rec:** 27.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *masteroforion.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Facciones disponibles:** 10 (más Terranos en edición coleccionista)
- **Tipos de victoria:** 5 (puntuación, conquista, tecnológica, económica y diplomática)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz, Athlon X2 a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 240, Radeon 4650, Intel HD 4000
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL


Las mejoras en tu flota son vitales para defender tu imperio, así como para atacar al enemigo con más garantías.


El árbol de tecnologías es común a todas las facciones, aunque algunas parten con ventajas iniciales en varias de ellas.



¿Entramos en guerra, o qué? La diplomacia es un apartado determinante. ¡Conoce cada facción antes de decidir nada!



¿Ya has decidido con quién vas a conquistar la galaxia? El clásico vuelve en un remake estupendo para que los fans de la estrategia 4X desplieguen todas sus habilidades y sabiduría.



Cada destino te informa de los turnos. Moverse de un punto a otro depende de distintas variables: distancia, portales estelares, control de sistemas... Piensa antes de pasar el turno.

Conquistar el universo o, al menos, la galaxia, no es labor de un día. Y nadie mejor que NGD Studios sabe eso. Han pasado varios meses desde que apareciera en el acceso anticipado de Steam el remake de uno de los títulos más legendarios de la estrategia en PC en toda su Historia, y ahora, con la versión definitiva ya disponible, es hora de ver si la apuesta, arriesgada para unos, herejía para otros, de devolver a la vida el mítico «Master of Orion» ha merecido la pena. Y si decimos que nadie mejor que el estudio argentino de afrontar este remake sabe lo complicado que es algo así, es porque en todos estos meses han visto como los han alabado, denostado, criticado, sugerido propuestas y, finalmente, felicitado. Quizá este «Master of Orion» no sea tan genial, rompedor y espectacular como el juego original, pero desde luego es un estupendo título de estrategia 4X, que, eso sí, aún podría admitir numerosas mejoras.

> “El clásico que definió el estándar de la estrategia 4X vuelve renovado por completo”

La galaxia a tu alcance

Con «Master of Orion» NGD ha querido, además de un remake, hacer el homenaje más completo al ilustre original con diversos detalles de diseño. El más evidente, la participación de las 10 especies del juego original como la base del contenido. Desde los humanos, conocidos por sus dotes diplomáticas, a los Sakkra, primitivos, crueles y obsesionados con su prole, las distintas facciones que ofrece «Master of Orion» intentan aportar distintos estilos y modos de juego, para que adaptemos sus habilidades a nuestro gusto y seamos capaces de exprimirlas al máximo.

Esa búsqueda de la diversidad es una de las mayores virtudes de «Master of Orion». Psilonitas, Klackon, Meklar, Darlok, Bulrathi, Salkari, Humanos, Mrrshan, Sakkra y Silicoides –a los que hay que sumar los geniales Terranos, disponibles en la Edición de Coleccionista– parten con distintas aptitudes y habilidades al inicio

¡A CONQUISTAR LA GALAXIA!


El sistema definido por NGD para la exploración y conquista de la galaxia rinde homenaje al juego original, aunque introduciendo pequeños detalles de renovación. La exploración ha de efectuarse planeta a planeta, sistema a sistema, en forma de red. No puedes ir libremente de un lugar a otro, excepto a través de los agujeros de gusano, con saltos enormes. Y el control de cada punto es también individual, no por sistemas.



Formado el Consejo Galáctico, cada facción intenta conseguir el máximo de votos para alzarse con la victoria. Ojo a quien votas teniendo en cuenta alianzas y enemistades. Y puedes abstenerte.





Actualizar, mejorar, invertir, investigar... Las posibles acciones en cada turno son numerosas y afectan a múltiples variantes. ¡Vigílalas todas!



CONOCE A TU ENEMIGO...

Si en otros juegos el espionaje es una herramienta útil, aquí es vital. Perjudicar el desarrollo del rival, sabotearlo, montar huelgas... ¡las posibilidades son increíbles!

El contraespionaje es la primera orden básica, pero en cuanto puedas manda a tus espías a infiltrarse en todas las organizaciones enemigas. ¡Puedes provocar el caos!





Controla bien qué hace cada espía en cada planeta. En «Master of Orion» se puede crear un casus belli por cualquier nimiedad. ¡Y ojo si ejecutas a los espías rivales!...



Controlar cada plantea de forma individual es una exigencia continua. A diferencia de otros juegos, aquí no puedes gestionar un sistema globalmente.

del juego. Algunos son enemigos irreconciliables y otros se toleran más. Pero todos tienen el objetivo de convertirse en la especie dominante de la galaxia y no se pararán ante nada para conseguirlo por cualquier medio.

Ventajas iniciales

En «Master of Orion» el árbol de tecnologías es común, como era de esperar, y cada especie parte con alguna ventaja específica, que define el modo de jugar en las primeras horas. Así que es necesario que nos familiaricemos con virtudes y defectos de cada una, o lo pagaremos muy caro a la larga. Y es que también hay que tener en cuenta algo que NGD quizá debería haber ajustado mejor –y es posible que lo haga con diversas actualizaciones–, y es que la IA de inicio de nuestros rivales es enormemente agresiva en cualquier nivel de dificultad y apenas perdona una decision errónea. Ya sea en temas económicos, militares, diplomáticos, etc. vas a tener que probar y probar, y sumar experiencia jugando horas y horas, antes de empezar, siquiera, a pensar en dominar las posibilidades de cualquier facción.

> **“El homenaje al clásico es notable, pero se pueden pulir detalles en varios apartados”**

La expansión se realiza explorando sistema a sistema, y para controlar uno puede bastar con colonizar un único planeta del mismo. Eso sí, habrá que protegerlo en los nexos con otros sistemas y explotarlos rápida y eficazmente. El hecho de no poder gestionar uno o más sistemas completos directamente –como en «Stellaris»– es, quizá, un fallo importante. La microgestión es exhaustiva y las tres áreas que definen la explotación de recursos –investigación, comida y producción– de cada planeta depende de sus características y, a veces, alguna está bloqueada. Ojo con dónde mandas a tus colonos si quieres prosperar rápido.

Y a partir de ahí, empieza a expandirte, a explorar, a infiltrarte en los sistemas enemigos con tus





Bien, ya vas controlando tus sistemas más cercanos. Ahora queda desarrollarlos, protegerlos, explotarlos y vigilarlos para que no se cuelen espías. Y que no haya huelgas, ni hambrunas, ni... ¡Uf!


¿Ves el estado de tu rival en la barra superior? Tenlo en cuenta antes de tomar cada decisión económica, diplomática o bélica. La IA de «Master of Orion» es enormemente agresiva para todo.

LAS CLAVES PARA LA VICTORIA

Las variables a controlar en «Master of Orion» son numerosísimas. Y hay que tener en cuenta que muchas no dependen de nosotros. ¿Estás listo para el desafío?


La colonización depende de las características del planeta y afecta a tres áreas: comida, investigación y producción. ¡Controla dónde desembarcas!


El árbol de tecnología es similar para todas las facciones, aunque unas tienen más ventajas de partida que otras. ¡Evoluciona acorde a tu tipo de facción!


La diplomacia es vital. Y la IA es extremadamente agresiva en todas las facciones. Ten siempre en cuenta las posibles respuestas según quién sea tu rival.


Hay cinco tipos de victoria posibles. Ten en cuenta las características de tu facción para desarrollarla y vigila a tus rivales. Te puedes llevar muchas sorpresas...


Aunque el combate no es la parte más relevante del juego, sí debes desarrollar las capacidades defensivas y ofensivas de tu flota. ¡No te quedes por detrás del enemigo!

espías y hacerle el lío, a combatir –el combate es en tiempo real, no por turnos, como el resto del juego; ojo con esto, que despista mucho– de forma automática o manual y a intentar ser la cultura más influyente en la galaxia.

Cinco vías a la victoria

Los cinco tipos de victoria posible se ajustan bien a las características de las especies disponibles, pero todas pueden aspirar a cada opción, aunque para algunas es más difícil que para otras. Pero, eso sí, el camino a la victoria, sea cual sea, es de lo más divertido controlando todas las opciones disponibles.

«Master of Orion» es accesible, pero muy complejo bajo la superficie; vas a necesitar muchas horas para hacerte con él. Podría estar más pulido en muchos apartados y mucho más equilibrado, pero su facilidad para el jugador novel y sus enormes posibilidades le aseguran un buen futuro. **A.P.R.**

LA REFERENCIA


CIV BEYOND EARTH
La conquista del universo se lleva a cabo en el juego de Firaxis en la superficie de un único planeta. ¡Por algo se ha de empezar!, ¿verdad?

ALTERNATIVAS

SID MEIER'S CIVILIZATION V
Nota: 96 — MM 189

STELLARIS
Nota: 82 — MM 257

NUESTRA OPINIÓN

Elige tu raza y conquista la galaxia. El clásico que definió la estrategia 4X en PC vuelve renovado con una puesta al día técnica y de jugabilidad, para que los fans más veteranos disfruten a lo grande.

LO QUE NOS GUSTA
- Tremendamente accesible para jugadores de cualquier nivel. Fácil de jugar, difícil de dominar.
- La diversidad de facciones. Las variaciones son sutiles, pero definitivas en la evolución de cada una.
- Te engancha desde el primer minuto de juego.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que la IA sea tan tremendamente agresiva en cualquier nivel de dificultad. Echa para atrás al novel.
- Podía -y debía- estar más pulido en muchos detalles, con más profundidad y control en la microgestión.
- Te engancha desde el primer minuto de juego.

VALORACIÓN POR APARTADOS
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL
Aunque necesita más pulido y podría ofrecer una jugabilidad con más opciones, engancha del primer al último turno.
LA NOTA **81**

MODO MULTIJUGADOR
Jugar en compañía tiene el morbo de los piques entre amigos, aunque la IA puede sustituir perfectamente a los jugadores necesarios.
LA NOTA **81**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

JUEGO RECOMENDADO micromanía

WOW LEGION ¡Las hordas demoníacas!

LA REFERENCIA



THE ELDER SCROLLS ONLINE
Pocos lugares como Tamriel pueden hacer frente a las tierras de Azeroth.

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY XIV
Nota: 88 — **MM 225**

GUILD WARS 2
Nota: 98 — **MM 212**

El futuro de Azeroth se encuentra comprometido, porque las hordas de la Legión están mejor preparadas que nunca para lanzar un ataque sobre nuestras tierras. Y en mitad de esas hostilidades nos encontramos nosotros, listos para la batalla y para empuñar nuestra espada en busca de gloria y de la supervivencia de nuestro mundo. Blizzard vuelve a la carga con una nueva entrega del juego de rol masivo más popular del mundo, que promete horas de lucha y combates como ninguna de sus anteriores entregas ha ofrecido. Es hora de hacer frente a la Legión y dar paso a la nueva clase que le de su merecido a esta amenaza demoníaca: el cazador de demonios.

Una Legión desbocada

Al final de la anterior entrega, «Warlords of Draenor», las criaturas de La Legión Ardiente estaban dispuestas a acabar de un plumazo con Azeroth después de que se abrieran los portales oscuros tras invocar Gul'dan la tumba de Sargeras. Desde el primer minuto, «Legion» deja muy claras sus pretensiones, y sin más dilación nos mete de lleno en una espectacular batalla en Las Islas Abruptas, donde vamos a aprender lo que significa las palabras miedo y estupefacción, al comprobar el inabarcable tamaño de las filas de la Legión que marcharán contra no-

> “El valor y la épica se unen en una entrega marcada por el estado de guerra permanente”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol/MMO
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVD:** 1 **PVP rec:** 34,90€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *eu.battle.net/wow/es/legion*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Regiones de Las Islas Abruptas:** Un total de seis
- **Tipos de armas:** Espadas, hachas, armas de fuego, magia, hechizos
- **Subida a nivel 100 automática**
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB HD: 2TB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770 2GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel Core 2 Duo E8500 o AMD Phenom II X3 720
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 440, Radeon HD 5670, Intel HD Graphics 5000
- **Conexión:** ADSL (permanente)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Intel Core i5-3330, AMD FX-6300 o superior
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R7 260X o superior
- **Conexión:** ADSL (permanente)



Recoge este objeto, habla con aquel, elimina a fulano... Las Quest y misiones nos aportan mucha experiencia.



Los ataques en oleada de Las Hordas Demoníacas cada vez serán más difíciles de contener frente a cientos de soldados.



Los portales nos pueden trasladar de un extremo a otro de las Islas Abruptas para resolver las misiones asignadas.



A lomos de nuestro grifo recorreremos las vastas tierras de las Islas Abruptas, el nuevo continente de «World of Warcraft» que cuenta hasta con seis regiones repletas de ricos paisajes.



Una de las principales novedades de este nueva expansión es, sin duda, la recién estrenada clase del Cazador de Demonios, pieza clave para la defensa de Azeroth frente a las Hordas.

sotros sin ninguna piedad. Ante este panorama no hay otra alternativa que intentar que La Horda y La Alianza sean capaces de trabajar juntas de una vez.

Nuevo continente

En esta nueva entrega conocemos un nuevo continente denominado Las Islas Abruptas, que se compone de seis regiones diferentes. El entorno es uno de los principales atractivos de «Legion», porque en este continente hay cabida para todo tipo de entornos. Como las ruinas de Azsuna, con Elfos de la noche entre sus habitantes. O Suramar, el hogar de Tempestira; Tormenheim con un paisaje montañoso y bucólico; Val'sharah con sus grandes bosques; Monte Alto es la zona más al norte de las Islas Abruptas, y se encuentra plagada de Valles y altas montañas y colinas. Todas estas tierras conforman el escenario perfecto para luchar frente a La Legión por un futuro mejor para Azeroth.

Nueva clase

Otra de las principales razones por las que «Legion» nos gusta tanto es la nueva clase, el Cazador de Demonios, que dispone de una visión espectral que le permite presentir la cercanía de sus enemigos y además se adapta a una apariencia demoníaca que conseguirá que sus movimientos sean mucho más ágiles en la lucha contra los enemigos.

Una vez más, con la llegada de la nueva expansión, aquellos que no sean expertos en el juego pueden subir directamente al nivel 100. Sin duda, esta entrega es una de las más emocionantes que hemos jugado. **J.S.F.**

NUESTRA OPINIÓN

Blizzard vuelve a dar en el clavo con una expansión larga, muy bien hecha y que aunque no revoluciona para nada el género, ni modifica sustancialmente la jugabilidad, nos ofrece justo lo que esperamos.

LO QUE NOS GUSTA

- Las Islas Abruptas son el lugar ideal para sacarle todo el partido al Cazador de Demonios.
- Más intenso en su desarrollo que «Warlords Of Draenor», pero también más exigente.
- El aspecto técnico impecable que caracteriza a Blizzard. No necesita un gran equipo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aunque es algo común en el género, las misiones son bastante repetitivas en algunos momentos.
- El control con el ratón durante el combate sigue siendo un tanto confuso.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

No vamos a descubrir ahora lo que es «World Of Warcraft». Blizzard juega sobre seguro ofreciendo una excelente expansión. En forma de buena historia, unos enormes y bien elaborados escenarios y sobre todo muchas horas de juego para evolucionar a nuestro personaje con el objetivo de hacer frente a las crecientes oleadas demoniacas.

LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85

NO MAN'S SKY

Todo un universo a tu alcance


LA REFERENCIA



ELITE: DANGEROUS
Otro universo por explorar con libertad, aunque aquí hay misiones más concretas.

ALTERNATIVAS

ADR1FT
Nota: 66 MM 254

MASTER OF ORION
Nota: 84 MM 258

La propuesta de Hello Games con «No Man's Sky» ha hecho correr ríos de tinta desde hace meses y meses. Se trata de uno de esos títulos que despiertan unas expectativas altísimas –lo que los ingleses denominan un "hype" por las nubes– y que, como suele ocurrir, difícilmente sobreviven a ellas. Pero en este original y único concepto que da forma a «No Man's Sky», con todo un universo que recorrer, planetas que explorar y un desarrollo ambiciosísimo para un estudio indie –y bastante pequeño, por añadidura–, que el resultado final no esté a la altura de lo esperado no es, quizá, culpa totalmente del estudio. Quizá los propios jugadores nos hemos crecido demasiado en lo que esperábamos de una propuesta que, sí, es algo fallida, pero sigue siendo única.

Buscando respuestas

«No Man's Sky» nos lanza a la exploración de todo un universo, comenzando de la forma más inesperada: nuestra nave ha sufrido un accidente y está varada en un planeta extraño. Debemos encontrar los elementos parar repararla recolectando con nuestra arma –una herramienta multiusos, en realidad– diversos minerales y elementos vitales para la supervivencia, así como para la construcción de objetos y elementos que nos permitan avanzar. Es sólo

> **"La ausencia de contenido y la repetición son norma en un juego ambicioso, aunque algo fallido"**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
7 **Género:** Aventura/Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Hello Games **Distribuidor:** Hello Games **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga) **PVP rec:** 59,99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.no_mans_sky.com* Información básica, vídeos, pantallas..	**Planetas a explorar:** Millones **Otras áreas a explorar:** Estaciones Espaciales, lunas **Mejoras:** Traje, armas, nave **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 10 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 480, Radeon 7870 **Conexión:** ADSL (descarga y acceso a datos online de la exploración de otros jugadores)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 10 GB, **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx, 9xx **Conexión:** ADSL



Unos humanoides habitan estaciones espaciales y laboratorios y refugios planetarios. Comunicarse con ellos será arduo...



Monolitos, piedras labradas y otros hitos pueden encontrarse en todos los planetas. Y cuentan una historia...



La limitación del inventario es una de las claves del juego pero al cambiar de arma o mejorar traje y nave, da más opciones.



La fauna del universo ha de ser investigada para encontrar las claves y descubrir la historia de «No Man's Sky», un juego de exploración espacial de libertad absoluta, quizá demasiado ambicioso.



Para avanzar en la aventura hay que explorar y recolectar. Conseguir minerales para fabricar objetos, combustible u otros es vital, así como para mejorar nuestro equipo.

la primera parada de un viaje que nos llevará, tras muchas horas de exploración, por millones de planetas. Literalmente. Debemos encontrar humanoides que nos den respuesta a los enigmas que vamos descubriendo, monolitos que nos permitan aprender su idioma –palabra a palabra–, pasar horas andando, corriendo y volando con nuestra nave, mientras recolectamos minerales sin parar y estudiamos la fauna que encontremos en nuestro periplo galáctico.

Un universo...¿vacío?

Una de las claves del juego está en las limitaciones que nos pone, especialmente en el inventario de arma, nave y traje espacial, vitales para avanzar. Gestionar adecuadamente esto es un arte.

Más allá de esta base, «No Man's Sky» se desvela como un concepto y una propuesta fascinantes... aunque no exento de graves problemas. Para empezar, tras unas diez o doce horas de juego, prácticamente has visto todo lo que tenías que ver, con lo que los millones de planetas a explorar no tienen mucho sentido como base del diseño. Por otro, el contenido real del juego es escaso. De hecho «No Man's Sky» está bastante vacío y se vuelve muy repetitivo.

Posee virtudes, y no pocas, como su dirección artística y su diseño algorítmico con la generación aleatoria de mundos coherentes –bueno, casi–, pero su ambición le pasa factura en su reiteración en patrones, misiones, objetivos...

Si el "hype" hubiera sido menor y, sobre todo, costara la mitad, habría estado mucho mejor. Y teniendo esto en cuenta, considera también que es un buen juego. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Súbete a tu nave y explora el universo. Millones de planetas, lunas y estaciones nos esperan en un viaje en el que tendremos que explorar, recolectar y descubrir vida, flora y fauna. Para echar horas con calma.

LO QUE NOS GUSTA

- Lo ambicioso de la propuesta y la duración real de la exploración en la superficie de los planetas.
- Artísticamente sorprendente, pese a lo repetitivo que llegan a hacerse algunos patrones con el tiempo.
- Para jugar con calma, horas y horas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- ¿Demasiado ambicioso? Al final se ve vacío de contenido y muy repetitivo, tras unas 10 horas.
- Algunos bugs importantes a nivel visual y en cuestiones de jugabilidad en el lanzamiento.
- Sin multijugador y carísimo para lo que ofrece.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Explorar millones de planetas en un universo descomunal es una propuesta tan ambiciosa que ha pasado factura a Hello Games. Reconociendo el mérito del concepto y que es atractivo, original y con posibilidades, tras una docena de horas se hace muy reiterativo. Para jugar con calma y disfrutar de algo diferente... pero no a 60 euros.



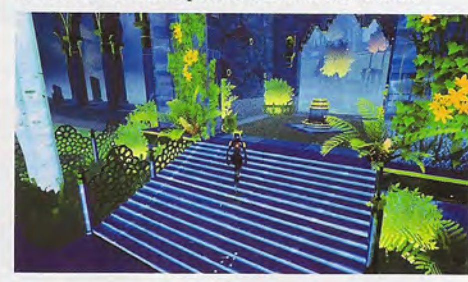
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 27 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 59



Explora el mar y sus profundidades en un viaje alucinante en el que nos meteremos en la piel de un peculiar submarinista que conocerá a las criaturas más sorprendentes de un reino acuático fascinante.



Algunas puertas están cerradas y debemos activar ciertos mecanismos para avanzar en la aventura.





La belleza visual y sonora del juego llega a ofrecer una sensación de relajación muy placentera.



El "templo" submarino que marca el fin de ciertas áreas nos sorprende con sus animaciones.



La historia de «ABZÛ» y sus personajes se narra de forma visual, sin una sola línea de diálogo.

ABZÛ

Pura poesía en movimiento





LA REFERENCIA

DEAR ESTHER
No comentado en MM

FIREWATCH
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Exploración/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Giant Squid/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.abzugame.com* Minimalista. Vídeos e imágenes.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750, Radeon R7 260X

Resulta difícil afrontar la crítica de algo como «ABZÛ», básicamente porque, tras haberlo probado, visto, vuelto a probar y acabarlo varias veces, aún no estamos seguros de si podemos llamarlo juego, como tal. Sí, es una experiencia visual y sonora interactiva. Sí, es fascinante en ambos apartados y se maneja de fábula ya sea con teclado y ratón o con un pad que conectes a tu PC. Pero, más allá... ¿es «ABZÛ», de verdad, un juego?

La producción de Giant Squid cuenta con nombres propios que, quizá, suenen a muchos jugadores. En la parte de la dirección artística encontramos a Matt Nava, responsable de «Journey» –juego indie de consola que fascinó a muchísimos jugadores por características artísticas muy similares a «ABZÛ»– y en la composición de la BSO tenemos a Austin Wintory –responsable del mismo área en el propio «Journey», así como «The Banner Saga», entre otros–. Nos topamos con un producto que quiere ir más allá del entretenimiento, en fin, mientras nos narra una historia, de forma fascinante, con la sola ayuda de los elementos sonoro y visual. Y lo hace de fábula, por cierto, llegando a ser, por momentos, tan absorbente que es casi hipnótico.

Explorando las profundidades

»ABZÛ», sin preámbulos, historias ni textos que inicien una narración, nos mete en la piel de un submarinista, un humanoide que explora las profundidades oceánicas de un planeta –¿la Tierra?– descubriendo unas riquísimas flora y fauna, en lo que es casi una sinfonía de colores, acompañada por una música embriagadora. Un ballet acuático que cuenta la historia de los predecesores de ese submarinista y del océano mismo, así como de algo que se encuentra al final del camino.

«ABZÛ» es un juego o, cuando menos, una experiencia jugable que te embarga cuando estás sumergido en su universo. Es corto –cortísimo, menos de dos horas–, pero es absolutamente fascinante. Es algo tan distinto a todo que es pura poesía en movimiento. Parafraseando al genial Becquer... ¡poesía es «ABZÛ»! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Aún siendo un juego de exploración y aventura, resulta difícil calificar como tal juego a algo como «ABZÛ», que merece más consideración de experiencia jugable. Fascinante e hipnótico.










¡Acaba con los Titantes antes de que se coman a tu pueblo! Acción y anime se unen en la adaptación a juego de una película japo que traslada la épica batalla por la supervivencia contra enormes monstruos.



Grupos de soldados adolescentes deben parar a los Titanes invasores... con giros de guión sorprendentes.





Si te agarra un Titán... ¡golpéalo! Es el único modo de lograr que te suelte y no acabes entre sus fauces.

ATTACK ON TITAN WINGS OF FREEDOM

¡Acción brutal contra el monstruo!

ALTERNATIVAS

SOMBRAS DE MORDOR
Nota: 95 — **MM 237**

MAD MAX
Nota: 92 — **MM 247**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Acción/Anime
- **Idioma:** Inglés/Japonés
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *koeitecmoamerica.com/attackontitan*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i7 870 a 2.93 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450 (DX 11)

Ya hemos dicho alguna vez que si no existieran los japoneses habría que inventarlos, aunque viendo lo que sale de su imaginación, es difícil saber cómo podríamos hacerlo. «Attack on Titan. Wings of Freedom» es la adaptación a videojuego de una película anime lanzada hace algo más de tres años, que a su vez ha tenido continuación en 2015. Se nos narra la masacre de la especie humana a manos y dientes de una feroz raza de titanes, gigantes de aspecto humanoide caracterizados por extraños rictus, desnudez total y ausencia de genitales –sí, ya hemos dicho que son japoneses–, que se alimentan de humanos como si fueran cacahuetes. Para impedirlo, la humanidad levanta enormes muros rodeando sus ciudades y entrena ejércitos de soldados adolescentes armados de curiosos arneses que usan para desplazarse, engancharse a los titanes, y se pertrechan con armas con las que atacar y eliminar a los gigantes. Y ahí, claro, entramos nosotros.

Salta, vuela, aniquila

Como juego de acción, «Attack on Titan» resulta, en sus inicios, extraño. Raro, sí, a más no poder. Las mecánicas de juego son tan inusuales que no acabas de acostumbrarte a ellas... ¡Ah, bueno!, pero es que se nos olvida decir que si estás intentando jugar con el teclado y ratón, mejor olvídate. Si lo haces así, le darás una patada al juego antes de cinco minutos. Pero en cuanto conectas un mando, como el de Xbox 360 o el de One... ¡Cómo cambia todo!

Como juego de acción, «Attack on Titan» sigue siendo extraño al comienzo. Pero en cuanto le pillas el truco a los controles con el mando, se desata una jugabilidad espectacular, una acción vertiginosa y una diversión sorprendentes. Y eso que, en esencia, el juego es bastante repetitivo: localizar a los titanes a eliminar, lanzar tus ganchos para aferrarte a ellos, balancearte en torno al enemigo, atacar sus puntos débiles y aniquilarlo. Pero lo mejor es la historia, los personajes y el espíritu anime. Es divertidísimo. Lástima de su ausencia total de localización y de un precio desmesurado. Espérate a una rebaja o una oferta de Steam y, entonces, pruébalo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Extraño, original, sorprendente... «Attack on Titan» es todo lo que se puede imaginar de un juego japo de acción y mucho más. Entretenido y divertido, es una lástima su falta de localización.









Escoge tu mercenario y defiende a la elite de Occidente. Puedes ser Mike "Ghost" Doe o Lola "Wasp" Cruz, dos mercenarios de GOD, una empresa militar privada que controlar intereses estratégicos en todo el mundo.



El estilo retro pixelado y una falsa perspectiva caballera 3D dominan la estética de «8DAYS».





Los jefes finales son lo mejor. Ya sabes la clave: descubre sus rutinas y ataca a los puntos débiles.

8DAYS

Los endiablados arcades de antaño...



ALTERNATIVAS

BROFORCE
No comentado en MM

SHOVEL KNIGHT
Nota: 85 MM 251

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Santa Clara Games/Badland Games
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **PVP rec:** 12,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *store.santaclaragames.com/games/8days/index.html*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2.16 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 256 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 9

Los juegos arcade de los años 80 y principios de los 90 del siglo pasado no tenían piedad del jugador. La dificultad era endiablada y los desafíos no aptos para pusilánimes. Por dos razones. La primera era que muchos de estos juegos eran auténticos arcades, juegos de recreativa. Y en estos, cuanto más murieses, más monedas echabas. Sus versiones –u "homenajes", según– de micros de 8 bit y consolas domésticas intentaban emular las características de las recreativas y, aunque en general, el nivel de dificultad bajaba, en muchos casos la imposibilidad de grabar partidas incrementaba el desafío.

«8DAYS», segundo trabajo de Santa Clara Games tras «HassleHeart», se mira en aquellos arcades y toma buena parte de lo que ofrecían, con ese nivel de dificultad y desafío como principales argumentos, amén de otros detalles heredados de diseños y estilos que los más veteranos reconocerán en cuando le pongan la mano encima: píxeles a porrillo, jefes finales cuyas rutinas y puntos débiles se tornan claves para avanzar y malos malísimos tan arquetípicos que parecen sacados de cualquier película de Stallone o Schwarzennegger.

Dos mercenarios contra todos

Mike "Ghost" Doe y Lola "Wasp" Cruz son los protagonistas de «8DAYS». Son mercenarios que trabajan para GOD, compañía militar privada que protege los intereses de cierta élite occidental en puntos estratégicos de todo el mundo. Acabar con guerrillas asiáticas, ecologistas desatados contra el opder nuclear o musulmanes terroristas es su trabajo. Pero una conspiración amenaza a ambos.

En la acción de «8DAYS» encontramos un diseño que hace del desafío su principal razón de ser. Es difícil a rabiar –aunque, curiosamente, los jefes finales no son tan complicados de eliminar–, limita el arsenal al máximo y sus cinco niveles, aunque no den vida al juego más allá de unas cuatro o cinco horas, no te lo ponen fácil en ningún momento. Y a veces es frustrante. Pero esa obligación de "aprenderte" el juego es también su mayor virtud. En modo cooperativo es más atractivo, pero le falta duración y equilibrio. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Estilo retro en estética y jugabilidad, con un nivel de dificultad nada complaciente que a veces raya la frustración. Es exigente, desafiante y divertido, pero muy corto y reiterativo.







Heart, el protagonista del juego, es el único robot que puede salvar el futuro. La civilización humana se ha extinguido tras un cataclismo cibernético que convirtió a las máquinas en dueñas del planeta.



Muchos escenarios están repletos de trampas que habrá que esquivar, mientras exploramos.





La muerte permanente es una característica del juego. Si mueres, hay que empezar desde cero.



Los combos y elegir adecuadamente el arma según el enemigo son las claves para vencer.



¡Por fin hemos acabado con el enemigo! Pero la alegría no dura mucho y hay que seguir avanzando.

HEARTH & SLASH

Almas de metal



ALTERNATIVAS

DMC: DEVIL MAY CRY
Nota: 96 — **MM 216**

TOUKIDEN KIWAMI
Nota: 79 — **MM 246**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** AHeartfulofGames/Badland
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 19.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.aheartfulofgames.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 o superior
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 o superior

Si piensas en un mundo futuro en el que la humanidad ha desaparecido –o eso parece– y las máquinas han heredado la Tierra, las opciones que se vienen a la cabeza pasan por imaginar algo parecido a lo que la saga "Terminator" planteaba, o bien, soñando con algo menos apocalíptico, un mundo en el que un cacharro majete como Wall-E puede trabajar para convertirlo, aún, en un hogar para aquellas especies, biológicas o cibernéticas, que quieran habitarlo.

Quizá decir que «Heart&Slash» está a mitad de ambas sería más acertado, pero en realidad está más cerca de la primera que de la segunda. Heart, el protagonista, es un robot que lucha por escapar del orden establecido por el sistema QuAsSy, debido a un error de fabricación. Así, nos tocará guiarlo por 3 mundos diferentes en los que será desafiado y combatido por sus congéneres, algunos pequeños, otros grandes, varios descomunales, y sobrevivir a toda costa para descubrir la verdad de su propia identidad, enfrentándose a un rival que, periódicamente, se plantará ante él: Slash.

Combatir y morir

«Heart&Slash» es un "brawler", un juego de acción y combate cuerpo a cuerpo que cuenta con varias características con las que el estudio responsable del mismo, AHeartFulofGames, ha intentado dotarlo de una personalidad única. Las más destacadas son la generación aleatoria de escenarios en cada partida, la abundancia de arsenal y equipo, con más de 75 armas diferentes y 60 partes para modificar el cuerpo de Heart, y la aleatoriedad con que se encuentran disponibles, así como la obligatoriedad de ir desbloqueándolas a medida que juegas.

Pero su característica más importante es la muerte permanente. Sí, cada vez que mueres todo empieza de cero. Aprender a jugar, a combatir, a gestionar las armas disponibles en tu limitado inventario, a hacer combos y acostumbrarte a una velocidad vertiginosa, al tiempo que intentas llegar, cada vez, un poco más lejos, es la clave. Es algo extraño, frustrante a ratos, desafiante siempre, bastante difícil y original. No es para todos, pero es un buen juego. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Aleatoriedad en la generación de escenarios, arsenal ídem, muerte permanente... «Heart&Slash» es diferente a los juegos de acción a los que estamos acostumbrados, muy difícil y quizá no para todos.





OPORTUNIDADES



MINECRAFT: STORY MODE
Que «Minecraft» es un fenómeno ya no tenemos que decírselo a nadie, porque es algo resabido; pero su modo historia, desarrollado por Telltale como una de sus aventuras, quizá os pille por sorpresa. Ahora podéis probarlo por menos de 20 euros si lo compráis en Amazon.es



DIABLO 3 + REAPER OF SOULS
Blizzard tiene algo descuidadas sus sagas clásicas, pero eso no significa que no podamos disfrutarlas. Es el caso de «Diablo III» y su expansión, que están a 10€ cada una en Amazon.es. Si no tienes ninguno, conseguir esta pedazo de aventura por 20€ es un robo.



STAR WARS BATTLEFRONT 24,95
Ahora que «Battlefield 1» se lanza, y tiene un montón de las novedades que DICE introdujo en «Star Wars Battlefront», quizá es hora de hacerse con el juego si no lo probaste en su día. El precio más bajo que hemos visto online es de 24,95€.



WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD
Un FPS como «Wolfenstein The New Order» se merecía una expansión como «The Old Blood», que se puede jugar como un juego al margen y trae nuevas armas, más enemigos y una historia que sirve como precuela. Por tan solo 9,99€, nosotros no dudaríamos.

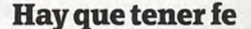


MIRROR'S EDGE CATALYST

No ha vendido lo que esperaban

Un problema habitual en muchas secuelas es que intentan ser más grandes y vistosas que sus antecesores, pero no piensan en exactamente por qué deberían ser así. «Mirror's Edge» era un juego muy contenido que funcionaba por su diseño de niveles. ¿Y qué ha pasado con «Mirror's Edge Catalyst»? Que han creado un mundo abierto que destaca precisamente no por tener tan buen diseño de plataformas. Cuando DICE ha tardado casi 10 años en darnos una secuela, podrían haberse parado a pensar bien las cosas, ¿no?



Hay que tener fe

Aun así, hay mucho que disfrutar en este juego. Es bonito hasta decir basta, tiene secuencias de acción bastante buenas, el vértigo de los saltos sigue asustando y el plataformeo en primera persona sigue resultando original. Quizá esta Faith no es tan empática como la de la primera parte y quizá la historia dé bastante igual, pero cuando toca moverse y jugar, hay pocos juegos a la altura de este. No sabemos si habrá una tercera parte porque esta no ha vendido demasiado bien, y eso nos apena bastante.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Plataformas/Acción
- **PVP Rec:** 24,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 256 (Junio 2016)
- **Estudio/compañía:** DICE
- **Distribuidor:** EA
- **Nº de DVDs:** 1 + código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *mirrorsedge.com*

18

LA NUEVA NOTA
Una aventura completa y con un mundo abierto precioso, aunque quizá este sea una molestia por momentos. Si te gustó el primero, no dudes ni un segundo en hacerte con él ahora que está rebajado.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 40 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

STREET FIGHTER V

Sigue sin estar completo, pero ahora tiene mejor precio







La historia de «Street Fighter V» la hemos visto repetida varias veces en los últimos años: un gran juego, en este caso, «Street Fighter IV», es sucedido por otro que, sin ser peor, mete la pata en el modelo de negocio y en el lanzamiento. En este caso, nos encontramos con un juego a medio acabar, que carecía de modos clásicos de la saga, como el Arcade, y que parecían demasiado centrados en los eSports y la competición y muy poco en la gente que se compraba un «Street Fighter» para pelear en los ratos libres contra los amigos. Todo esto, además, a 60 euros.

Shoryuken

Ahora que han pasado varios meses y se han lanzado más personajes (se pueden desbloquear jugando o pagando, tú decides), más modos de juego (aunque no son gran cosa) y se han mejorado las conexiones multijugador y hay menos bugs, merece más la pena darle una oportunidad. Lo técnico y lo complejo que puede llegar a ser no debe abrumaros, que para algo hay siempre gente a vuestro mismo nivel que está empezando y que se ha comprado el juego porque está rebajado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Lucha
- **PVP Rec:** 19,95 € (Xtralife.es)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 253 (Febrero de 2016)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Capcom
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *streetfighter.com/?lang=es*

18



LA NUEVA NOTA

Capcom erró con el lanzamiento del juego, pero pasados los meses es un estándar de los juegos de lucha. El salto desde «Street Figther IV» quizá no haya sido inmenso, pero es una compra interesante.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 34 — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 77

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

Sesión doble de terror por el precio de un solo juego

Los nuevos «Resident Evil» quizá no sean tan buenos, pero eso no afecta a este pack. Las remasterizaciones de «Resident Evil Remake» y «Resident Evil Zero» funcionan como los primeros juegos de la saga, en el primer caso por narices y en el segundo porque así decidió Capcom que fuera este juego de GameCube. Son aventuras llenas de puzles, donde la tensión se apodera de ti cuando aparecen más de dos zombies en pantalla y que todavía transmiten mucho pese al paso del tiempo. Si los disfrutaste en su día o te dan curiosidad, el precio está mejor que nunca y vienen dos juegos en el mismo pack.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Shooter
- **PVP Rec:** 19,95€ (Amazon.es)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** Sin análisis
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Capcom
- **Nº de DVDs:** 1 (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *capcom.co.jp*

18

LA NUEVA NOTA

Un pack de dos juegos muy bien remasterizados y que actualizan los anticuados controles de los primeros juegos, además de otras mejoras. Aunque Zero no sea el mejor de la saga, rejugar el primero es una delicia.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 75 — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 80

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Dark Souls III	39,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogia Crysis	39,95 €
Trilogia Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2016	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	29,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	29,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	30€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. MINECRAFT (DESCARGA) (7) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
4. DEUS EX MANKIND DIVIDED DAY ONE ED. (18) ■ Rol/Acción ■ Eidos/Square Enix/Koch
5. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
7. TOTAL WAR WARHAMMER (16) ■ Estrategia ■ SEGA/Koch Media
8. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar / Take Two
9. LOS SIMS 4: ¿QUEDAMOS? (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Agosto de 2016.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2017 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) ■ Estrategia ■ 2K Games
3. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
4. FALLOUT 4 (18) ■ Rol/Acción ■ Bethesda
5. BATTLEFIELD 1 (18) (CÓDIGO DESCARGA) ■ Accion ■ Electronic Arts
6. OVERWATCH ORIGIN'S EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Koch Media
8. COMMANDO & CONQUER ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
9. MICROSOFT F. S. X STEAM ED. (3) ■ Simulación ■ Dovetail Games
10. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Septiembre de 2016.

U.S.A

1. SONIC MANIA COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ SEGA
2. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
3. THE SIMS 4 ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. DEUX ÉX HUMAN REV. DIRECTOR'S CUT ■ Rol/Acción ■ Square Enix
5. DOOM COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Bethesda
6. FALLOUT 4 ■ Ropl/Acción ■ Bethesda
7. WORLD OF WARCRAFT LEGION (DESCARGA) ■ MMO ■ Activision Blizzard
8. SID MEIER'S CIVILIZATION VI ■ Estrategia ■ 2K Games
9. THE RESISTANCE: AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
10. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Septiembre de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 MASTER OF ORION



■ ESTRATEGIA ■ NGD STUDIOS/WARGAMING LABS ■ WARGAMING.NET ■ 27,99 €



Wargaming y NGD Studios han salido airosos del desafío de insuflar nueva vida a uno de los mayores clásicos de la estrategia en PC, con un estupendo remake que engancha que da gusto.

■ COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 81

4 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 39,95 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

11 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 51,99 € (ED. GOTY)



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DEUS EX MANKIND DIVIDED



ACCIÓN/ROL ■ EIDOS MONTREAL/SQUARE ENIX ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



La nueva entrega de «Deus Ex» tiene todo aquello que se le podía pedir a Eidos: magnífico diseño de escenarios, múltiples posibilidades de afrontar cada desafío, personajes con carisma... Podía ser más largo, más abierto y estar más pulido en muchos detalles, pero es un juego estupendo.

COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 82



5 XCOM 2



ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

6 FALLOUT 4



ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 34,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

7 DOOM



ACCIÓN ■ ID SOFTWARE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 34,95 €



El reinicio de «Doom» es uno de los mejores juegos de acción que hemos disfrutado en muchísimo tiempo, innovando en diseño y jugabilidad. Vertiginoso, fascinante y brutal.

COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94

8 DARK SOULS 3



ROL/ACCIÓN ■ FROM SOFTWARE ■ BANDAI NAMCO ■ 54,95 €



La tercera entrega de «Dark Souls» es una joya del rol y de la acción por su pulida jugabilidad e incomparable ambientación. From le ha cogido el punto al PC, con un juego espectacular.

COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91

12 GRAND THEFT AUTO V



ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

13 SUPERHOT



ACCIÓN ■ SUPERHOT TEAM ■ AVANCE ■ 19,95 €



Uno de los más innovadores shooters que hemos visto en años, capaz de romper moldes y de ofrecer una jugabilidad increíble, además de una estética alucinante. ¡Pruébalo!

COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 82

14 WORLD OF WARCRAFT LEGION



MMO ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 44,95 €



La nueva expansion de «World of Warcraft» nos lleva a vivir nuevos desafíos en Azeroth y nos invita a descubrir la nueva clase del Cazador de Demonios, dando más vida al gran MMO.

COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 82

15 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 176 ■ PUNTUACIÓN: 96

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

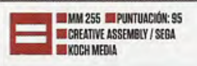
ESTRATEGIA

Tras su irrupción en la lista, «Total War Warhammer» no permite que nadie le discuta el puesto número uno, aunque, quién sabe... Quizá el próximo mes veamos cambios.



1 TOTAL WAR WARHAMMER

49% de las votaciones

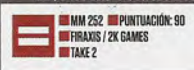


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 XCOM 2

22% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

12% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

4 HEARTHSTONE

10% de las votaciones

MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

7% de las votaciones

MM 237 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

Lo de «Catalyst» ha sido visto y no visto en la lista. Aunque, claro, tiene la excusa de la aparición de «Overwatch» que ha arrasado en su estreno. Número uno directo y quién sabe por cuánto...



1 OVERWATCH

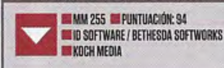
52% de las votaciones

N
MM 257 PUNTUACIÓN: 90
BLIZZARD / ACTIVISION BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 DOOM

30% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 94
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA



3 GRAND THEFT AUTO V

10% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

4 SUPERHOT

6% de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 82
SUPERHOT TEAM
AVANCE

5 RISE OF THE TOMB RAIDER

2% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 90
EIDOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

AVENTURA

El bueno de Sherlock, finalmente, ha conseguido este mes lo que no hizo en el anterior número. Se coloca en el número uno y desplaza a «Life is Strange» al tercer puesto. Casi nada.



1 SHERLOCK HOLMES DEVILS DAUGHTER

42% de las votaciones

MM 256 PUNTUACIÓN: 82
FROGWARES / BIGBEN
BADLAND GAMES



2 STASIS

29% de las votaciones

MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM



3 LIFE IS STRANGE

20% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 THE GUEST

6% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES

5 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

3% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA

ROL

Pese a que no hay títulos que renueven la lista, el mundo del rol está activo y los cambios se han sucedido en las últimas semanas. «Dark Souls 3» sube a lo grande y se coloca en todo lo alto.



1 DARK SOULS 3

39% de las votaciones

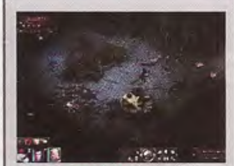
MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

30% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 PILLARS OF ETERNITY

24% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 FALLOUT 4

12% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

5 DRAGON AGE INQUISITION

5% de las votaciones

MM 239 PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

VELOCIDAD

Mientras tanto, en el mundo de los juegos de velocidad las posiciones no se alteran. Por el momento, claro. El genial «Project CARS» sigue en lo más alto y el resto se mantienen a su rebufo.



1 PROJECT CARS

40% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 NEED FOR SPEED

32% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



3 DIRT RALLY

20% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

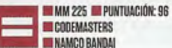
4 GRID AUTOSPORT

6% de las votaciones

MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 F1 2013

2% de las votaciones



MM 225 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Tras asentarse de nuevo en el liderato en el número anterior «Elite: Dangerous» resiste los ataques de sus seguidores, ya sean por tierra, mar, aire o espacio exterior. Y ahí se queda a gusto.



1 ELITE: DANGEROUS

39% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

36% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

16% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARSHIPS

6% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

5 WORLD OF WARPLANES

3% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

DEPORTIVOS

Cuando leas esto acabará de aparecer «NBA 2K 17», pero no hemos llegado a tiempo para hacer su análisis. Sin embargo, nos apostamos, viendo la lista actual, a que el mes que viene habrá cambios...



1 NBA 2K16

40% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

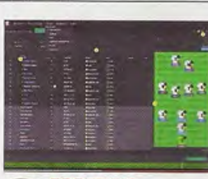


2 NBA 2K15

30% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

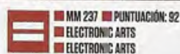
15% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

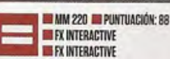
10% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

5% de las votaciones



- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	37% de las votaciones	21% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
57% de las votaciones	26% de las votaciones	17% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
49% de las votaciones	26% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC



PC Gaming LVGamer Snow i7K N970 W10

1.499 €

Ordenador de sobremesa LVGamer D-Line Snow configurado y recomendado por GAME. Perfecto equilibrio entre diseño y rendimiento.

›CARACTERÍSTICAS:

- NZXT H440 v2 Blanca
- Corsair CS650M
- MSI Z170A KRAIT GAMING 3X Intel Z170 LGA1151 ATX placa base
- i7-6700K
- Kraken X41
- Kingston HyperX DDR4 16 GB 2133
- MSI GTX970 ARMOR
- SSD 240G Kingstson V400
- WD Caviar Blue 2TB

Avermedia Ballista Trinity

Si quieres vivir la experiencia más impactante en audio con tus juegos favoritos, nada mejor que unos altavoces tan impresionantes como estos.

119,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Potencia estimada RMS: 77 W
- Pot. RMS altavoces satélite: 29 W
- Potencia RMS de subwoofer: 48 W
- Salidas para auriculares: 2
- Auriculares: 3,5 mm
- Dimensiones de subwoofer (AxLxA): 252 x 233 x 280 mm
- Dimensiones de bocina satelital (AxLxA): 82 x 186 x 102 mm
- Tipo de bocina satelital: De 3 vías
- Dimensiones del amplificador (W x D x H): 50 x 210 x 145 mm
- Amplificador/entrada del receptor tipo de interfaz: 3.5 mm jack, RCA
- Amplificación tipo de dispositivo: Amplifier
- Forma de factor de dispositivo de amplificación: Stand-alone
- Dispositivo de amplificación: Si
- Número de satélites: 2
- Tamaño de conductor de medio rango de bocina satelital: 6,98 cm
- Tamaño tweeter de bocina satelital: 2,54 cm (1")
- Canales de salida de audio: 2.1
- Micrófono, jack de entrada: Si
- Salida de auriculares: Si
- Impedancia de altavoz satélite: 6 ➢
- Impedancia de subwoofer: 6 ➢
- Rango de frecuencia: 35 - 20000 Hz
- Fuente de energía: Corriente alterna
- Relación señal/ruido (SNR): 70 dB
- THD, distorsión armónica total: 10%

Saitek Farming Simulator

¿Creías que ser un granjero no era posible viviendo en la ciudad? Prueba este genial kit, compatible con juegos como «Euro Truck», «FS X», «XPLANE»...

329,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Longitud de cable: 2 m
- Tecnología de conectividad: Alámbrico
- Cantidad de botones: 25
- Color del producto: Negro
- Botones programables: Si
- Tipo de dispositivo: Ruedas + Pedales
- Plataformas de juego soportadas: PC
- Interfaz del dispositivo: USB 2.0

Consigue estos productos a través de 

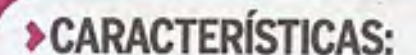
Consulta www.game.es/CYR para más información

Razer Manowar Tournament Overwatch Ed.

Si no puedes parar de jugar con tus amigos a «Overwatch», nada mejor que conseguir el equipamiento completo con estos auriculares.



129,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Tipo de auricular: Binaurale
- Longitud de cable: 1,3 m
- Valoración de atenuación (SNR): 112 dB
- Sensibilidad de auricular: 112 dB
- Sensibilidad de micrófono: -42 dB
- Diámetro de la cápsula: 6 cm
- Folding microphone: Si
- Tipo de control: In-line control
- Interfaz: 3.5 mm (1/8 ")
- Sistema acústico: Cerrado
- Audifonos: Supraaural
- Tipo de imán: Neodimio
- Tipo de dirección de micrófono: Uni
- Micrófono mudo: Si
- Obstrucción: 32 >
- Frecuencia auricular: 20 - 20000 Hz
- Frecuencia mic.: 100 - 10000 Hz
- Potencia máxima de entrada: 30 mW
- Color del producto: Negro, Amarillo

Trust GXT850 Metálico

Ya tienes a tu disposición el teclado que estabas buscando para disfrutar a lo grande con tus juegos.



59,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Teclado completo con teclas flotantes e iluminación LED ajustable de tres colores.
- 12 teclas multimedia para acceso directo.
- Sistema "anti-ghosting" que permite pulsar simultáneamente hasta 10 teclas.
- Diseño ergonómico con reposamuñecas y conjunto pesado para mayor estabilidad.

Logitech Gaming G502 Proteus Spectrum Gaming

Obtén la máxima precisión de seguimiento del sensor óptico con mejor capacidad de respuesta.

89,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Indicadores LED: Si
- Altura: 13,2 cm
- Profundidad: 4 cm
- Factor de forma: mano derecha
- Fuente de energía: Cable
- Cantidad de botones: 11
- Tecnología de detección de movimientos: Óptico
- Resolución de movimiento: 12000 DPI
- Peso del ratón: 168 g
- Botones de ratón programables: Si
- Número de ruedas de desplazamiento: 1
- Direcciones de desplazamiento: Vertical/Horizontal
- Tipo de desplazamiento: Rueda
- Interfaz del dispositivo: USB

micromanía

¡Lo hemos probado!

PC GAMING LVGAMER SNOW I7K N970 W10

¿Es hora de poner al día tu PC para jugar pero no quieres volverte loco eligiendo componentes? Pues échale un vistazo a este potente equipo configurado por GAME, con un equilibrio increíble entre precio y rendimiento. ¡Prepárate para jugar mejor que nunca!

SAITEK FARMING SIMULATOR

Vivir en la ciudad no quiere decir que no puedas dedicarte a cuidar de tu granja... o a conducir un camión por toda Europa. El Saitek Farming Simulator ofrece la combinación perfecta para manejar esos simuladores que te apasionan, pero que el teclado no te dejaba disfrutar.

AVERMEDIA BALLISTA TRINITY

¿Lo oyes? ¡Es el sonido de la diversión! Es el que podrás disfrutar en tus juegos preferidos gracias al Ballista Trinity de Avermedia, un conjunto 2.1 de altavoces dotado de una calidad excepcional de sonido gracias a su poderoso subwoofer y su amplificador integrado.

RAZER MANOWAR TOURNAMENT OVERWATCH ED.

Fans de «Overwatch»: ¡aquí tenemos los auriculares que necesitábamos! Las horas de intensas partidas junto a nuestros amigos o con jugadores de todo el mundo serán ahora mucho más satisfactorias gracias a los auriculares perfectos para acompañar la experiencia.

TRUST GXT850 METÁLICO

Lo resiste todo. El GXT 850 de Trust aguantará todo lo que le eches durante esas sesiones de juegos de acción que tanto te gustan, pudiendo pulsar simultáneamente hasta 10 teclas. Además, podrás configurar a tu gusto su iluminación, para disfrutar en la oscuridad de las partidas sin perder la concentración.

LOGITECH GAMING G502 PROTEUS SPECTRUM GAMING

Precisión total, capacidad de respuesta increíble. Eso es lo que te ofrece el Gaming G502 Proteus Spectrum Gaming de Logitech, un ratón que puede con cualquier tipo de juego, ya exija velocidad máxima de respuesta o precisión para los títulos de estrategia.



WATCH DOGS 2

¡Entra en el paraíso de los hackers!

San Francisco está controlado por el ctOS 2.0, los ciudadanos están manipulados sin saberlo, y sólo un grupo de hackers puede cambiarlo todo.

No hay vuelta atrás. La tecnología y la conectividad total nos dominan. Nos rodean. Estamos constantemente monitorizados y hasta empresas como Google saben lo que queremos antes de que lo pensemos. O casi. Pero eso no es nada con el control, la manipulación y la vigilancia que el ctOS 2.0 tiene sobre la población de San Francisco. Pero un gruupo de hackers, DedSec, quiere acabar con el criminal grupo que controla ctOS 2.0 y devolver su libertad a los ciudadanos. Pero necesitan ayuda. La nuestra.

«Watch Dogs 2» está cada vez más cerca y viene a ser algo así como el curso de doctorado de aquella introducción rápida al hackeo que hicimos con su predecesor. Nos convertiremos en Marcus Holloway y tendremos que realizar cientos de misiones de todo tipo combatiendo a mafias, bandas callejeras, megacorporaciones y otros hackers que intentarán echar por tierra nuestra causa y la de DedSec.

Y para ello, claro, ya que este es un juego en que la tecnología lo domina todo, estaremos conectados en todo momento con ayuda de nuestro móvil, el portá-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Fecha prevista:** 15 de noviembre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción en que encarnaremos a **Marcus Holloway, un hacker** que luchará contra el ctOS2.
- Contaremos con la ayuda del **grupo de hackers DedSec**, para llevar a cabo nuestras misiones.
- Tendremos la **ayuda de drones, móvil y portátil** para conseguir nuestros obejtivos en el juego.
- Jugaremos en una recreación virtual de **San Francisco, en un mundo abierto**, clavada a la ciudad real.
- Ofrecerá **multijugador cooperativo y versus.**



EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

ZENITH

Rol y acción con sello de indie español. ¿Estás listo para disfrutar de uno de los juegos más prometedores del año en el género?



DISHONORED 2

Arkane pone en nuestras manos la primera versión jugable del esperadísimo «Dishonored 2». ¡Vente a Karnaca!



PES 2017

La nueva temporada del deporte rey acaba de empezar y las ediciones anuales de sus simuladores ya están aquí.



MAFIA III

Años 60, la guerra de Vietnam... Si crees que tienes lo que hay que tener para ser un mafioso, no te lo pierdas.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2016
Printed in Spain


WWW.MAFIAGAME.COM
MAFIA III
RESÉRVALO YA / 7 DE OCTUBRE
18
www.pegi.info
WWW.MAFIAGAME.COM
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
HANGAR 13
2K
© 2016 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. DEVELOPED BY HANGAR 13. MAFIA, TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, 2K, HANGAR 13, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE ALL TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation logo" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.